ISSN 0188-7610



Nintendo®

CONOCE A:
SUPER BOMBERMAN 2
AERO FIGHTERS
R-TYPE III
VORTEX

ARCADIAS:
DARK STALKERS

MORTAL KOMBAT II

AÑO 3 No. 9
PRECIO N$10.00 M.N.
09
0 37634 13082 7

REPORTE ESPECIAL: SUMMER CES CHICAGO 94
CON MAS NOTICIAS SOBRE EL PROJECT REALITY

MORTAL KOMBAT® II



NADA, NADA
PODRA PREPARARTE

KONOCELO MARTES 13 SEPTIEMBRE



¡HUELE A HUMO!



¡FINISH HIM!



¡VENGANZA DE KINTARO™!



¡SIN PIEDAD!



¿FRIENDSHIP?



¿NO PUEDES MAS?

PUEDE NO SER APROPIADO PARA JUGADORES MENORES DE 17 AÑOS DE EDAD A DISCRECION DE LOS PADRES

SUPER NES®



GAME BOY®





EDITORIAL

Cada vez que vemos un avance en los videojuegos nos ponemos a pensar ¿qué seguirá? ¿con qué nos sorprenderemos la próxima vez?

Seguramente si hablas con tus abuelos ellos te dirán cómo se juntaban a escuchar el radio cuando tenían tu edad y lo raro que era ver una televisión, en ese entonces sólo de blanco y negro. Tus papás se quedaron con el ojo cuadrado cuando conocieron la televisión a color y más aún cuando conocieron el aparato con el que podían grabar sus programas favoritos y que hoy lo conoces como videocasetera.

Si tú conoces a alguien que tenga 10 años de casado verás que no tienen video de su boda, en cambio hoy hasta en las fiestas infantiles o el domingo en el parque todos llevan su video cámara.

Hace 10 años prácticamente nadie tenía videojuegos y los pocos que había nos parecían increíbles. Ahora todos crecemos con una gran variedad de opciones en videojuegos cada vez más y más sofisticada, más avanzada, más cercanos a la perfección.

Cuando veas en vivo el juego de Donkey Kong Country seguro te vas a sorprender con sus gráficos y animación que realmente marcan una nueva etapa en los videojuegos y, bueno, ni hablar de cuando veas los títulos con los que se lanza el Ultra 64 (antes Proyect Reality).

Poco a poco nos estamos acostumbrando no sólo a ver avances sorprendentes sino también a verlos más rápido. Piensa en este momento algo que en algún momento te haya sorprendido en videojuegos. Seguramente ahora estás ya acostumbrado a ello, pero ¿no te da curiosidad pensar en qué cosas van a sorprender a tus hijos? o para no ir tan lejos ¿qué te va a sorprender a ti dentro de 5 años en videojuegos?









CLUB NINTENDO
Año III No.9 Septiembre 1994

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

Dr. MARIO™



Quisiera saber cómo se logra acabar el cartucho de Chávez porque yo lo noqueo y le gano 40 peleas y me retiran.

Ricardo Enmanuel Soto Tello.
MEXICO, D.F.

El juego lo terminas realmente cuando noqueas a Chávez; tú quedas como número uno y pueden seguir retándote. A las 40 peleas, seas campeón o no, te retiran (ya te habrás dado cuenta de que tu cabello se encanece). Ahora que veas Chávez 2 verás un título con una perspectiva distinta con excelente velocidad de juego y muy buen reto.

Cómo le hago para hacer el Finishing move de Raiden porque desde que lo compré nunca me ha salido. Lo sé hacer en Arcadia y su revista dice cómo pero no me sale.

Ernesto Santillán López
TIJUANA, B.C.

Se logra presionando 3 adelante, 3 atrás y el botón Y. Este es el único que cambió de Arcadia al SNES.

Cuando iba hacia Nuevo León nos detuvimos en una tienda y había una máquina con un SNES dentro. La encendí y estaban los personajes del cartucho de Tuff-E-Nuff y aparece con el nombre de Dead Dance ¿A qué se debió este cambio de título?

Arturo E. Gómez Estrada
VERACRUZ, VERACRUZ

En la Bola de Cristal de nuestro número del Año 2 # 2, página 54 ya habíamos hablado de que este juego conocido en Japón como Dead Dance (Danza Mortal como nos lo indicas en tu carta) que fue traído a América con el título de Tuff-E-Nuff (que se pronuncia en inglés igual que "Tough enough" y que significa algo así como "suficientemente rudo"). Lo que tú viste fue el cartucho japonés o una copia del cartucho japonés; los cambios de nombre a veces se deben a derechos sobre nombres y marcas registradas en otros países, pero en este caso se debió a la antigua política de Nintendo de combatir la violencia excesiva, más aún que este título no era tan conocido como ya lo era Mortal Kombat antes de pasar al formato casero.

En el nuevo Proyect Reality ¿Sacarán juegos con calidad de dibujos animados? ¿Cuántos megas se pueden alcanzar en el SNES y cuántos se podrán alcanzar en el Proyect Reality? para que todos los videojugadores tengamos una idea más amplia de lo que veremos en el Proyect Reality.
Sus lectores # 2

Jesús Moisés Cuevas Ortegón
Israel Elías cuevas ortegón
David Abraham cuevas ortegón
VILLAHERMOSA, TABASCO

Bueno, pues como ya sabrás el nombre oficial del Proyect Reality es ahora ULTRA 64. Tú has visto que en el SNES ya hay juegos como los de Tiny Toons o Mickey Mouse que tienen calidad de dibujos animados. Muy pronto verás el Donkey Kong Country que es una calidad de gráficos y animación de un sistema superior. En el Ultra 64 hemos visto Killer Instincts y en verdad ya los calificativos no alcanzan a describirlo, más aún si pensamos que será el primer título ¿Cómo podremos calificar a los siguientes?
Como tú dices, para darte una idea los juegos que salieron con el SNES eran de 4 megas. Ahora ya hay hasta de 32 (Super Metroid, Super Street Fighter II, Fatal Fury Special, Samurai Shodown y Donkey Kong Country). El Ultra 64 saldrá con una capacidad de cartucho de 100 megas. (Aunque la verdad, no sabemos si todos los juegos ocuparán esa capacidad).
Debes también considerar que no porque tenga más megas significa que es mejor. Puede ser que estén muy mal aprovechados.
Otra cosa importante es que los megas pueden hasta cierto punto sustituir carencias o limitaciones del equipo. Así Kirby's

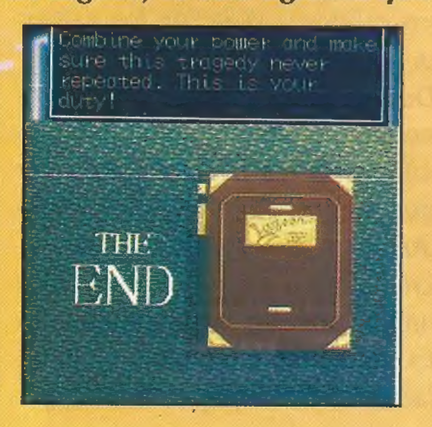
Adventure de NES tenía 6 megas y Super Mario World cuatro, pero el equipo para el que se programó este último le permitía lucirse mucho más.
El Ultra 64 tendrá, dentro de sí mismo, muchas ventajas que los programadores no tendrán que "ponerle" a su juego, sino sólo usarlo lo que significa que un título de 32 megas programado para el Ultra 64 se vería y se jugaría muuuucho mejor en el Ultra 64 que en cualquier otro sistema de videojuegos existente.

◆

Quiero saber si la compañía Kemco-Seika tiene planes para lanzar Lagoon 2 para SNES. Pregunto esto porque como tengo Lagoon y lo acabé, tiene un final en el que parece que hay 2ª parte.

José Germán León Landero
VILLAHERMOSA, TABASCO

Precisamente Lagoon fue el último título que fue lanzado por Kemco-Seika antes de "divorciarse" en mayo de 1993. A partir de esa fecha Kemco lanza sus juegos sin ninguna relación con Seika quien también hace lo propio. Los derechos de los juegos también se los dividieron, pero ahora que consultamos a ambos ninguno de los 2 sabía quién se había quedado con los derechos de Lagoon, lo cual significa que al menos a mediano plazo, no habrá secuela.



◆

Les propongo no sólo a Club Nintendo sino a todos los fanáticos de los Caballeros del Zodiaco, que mandemos cartas a Club Nintendo con pedidos de un cartucho para NES y SNES sobre estos personajes y que ustedes nos hicieran el favor de mandárselas a Bandai o nos proporcionen una dirección para mandar las cartas, a ver si un poco de insistencia les despierta la curiosidad a los de Bandai. Ojalá se nos haga.
Se despide su amigo

Guillermo U. Vidal R.
CORDOBA, VERACRUZ.

No hay necesidad de pedir que nos manden cartas. Con las que espontáneamente ya nos han llegado hicimos un paquetote que hemos entregado a 2 licenciatarios (a Bandai no le interesó) para que analicen sus alternativas, costos y posibilidades de ventas. También se ha analizado los derechos de Saint Seya (como se llama la serie en Japón) y hemos hecho especial énfasis en algunas cartas que traen escrita la historia del juego y en un caso hasta pantallas ya diseñadas.
Te seguiremos informando, pero creenos que lo que se podía hacer para convencerlos, ya lo hicimos. Si se necesita más les avisamos para echarles montón. Ojalá se nos haga.

◆

Como cada mes fui a la tienda de la esquina de mi casa donde la mayoría de las veces compro mi revista. Eran los primero días de julio. Al llegar a la tienda no la vi, sólo vi otra nueva llamada Game Pro; me dijeron que la Club Nintendo ya no salía y que ahora ustedes hacían esa revista. Tiempo después vi la suya en otra tienda y la compré.
Mi nombre es [redacted] pero me gustaría que pusieran mi seudónimo.

Bakara
MERIDA, YUCATAN

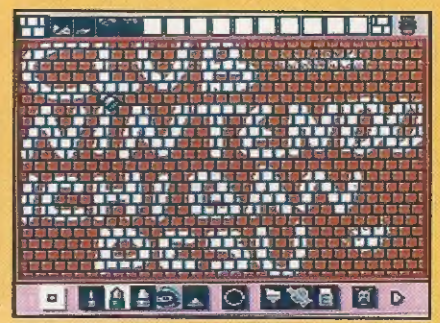
Pues no, nosotros sólo hacemos Club Nintendo y hasta que ustedes digan seguiremos saliendo y echándole todas las ganas.

◆

¿Qué opinan sobre la salida de Game Pro que es una nueva revista con 96 páginas y cuesta N$10.00?
¿Qué significa lo que está en el dibujo de Mario Paint del número año 3 # 7, página 27?
Me despido y hasta luego. Ustedes pueden contar con su León, Guanajuato que nunca los dejará ¡Regreso!

César Gama Amezquita
LEON, GUANAJUATO

Esta revista norteamericana tiene un tiraje muy grande en Estados Unidos y por eso puede venderse por sólo N$10.00 en nuestro país, pues no tienen que producir nuevo material sólo hacer la traducción; nosotros, por nuestro lado estamos trabajando aún con más ganas para tener muy pronto sorpresas interesantes para todos nuestro lectores.



"Ichiban Desu" está en japonés y significa "Número uno".

1.- Ustedes dicen que para tener un record se debe grabar un videocaset porque en fotos se ve muy horroroso ¿cómo le hacen para que en los Nintensivos las fotos se vean tan bien?
2.- En Super Goal 2 los nombres de los jugadores del equipo de México nunca los había oído ¿ustedes saben si existieron o fueron inventados?
Les podría poner más pero les ahorro el trabajo poniéndoles sólo 2.

Mario A. Sandoval E.
MONTERREY, N.L.

Gracias por tu carta y por tus porras
1.- Lo que queremos decir es que te aceptamos lo que te sea más fácil y económico, fotos o videocaset, no importa la calidad, sabemos lo difícil que es fotografiar las pantallas. En el caso de dibujos en Mario Paint una foto mala no podríamos reproducirla en la revista, pero si nos mandas un video, lo podemos fotografiar con nuestro equipo especial el cual es muy sofisticado. Por cierto ¿ya viste como mejoramos la fotos del CES?
2.- Esta pregunta también nos la hizo Jaime Alberto Zaragoza de Jacona Michoacán pero sobre el juego de Super Copa.
Los nombres de los jugadores en los juegos de soccer deben ser inventados pues de otra forma los jugadores podrían exigir el pago de derechos por la utilización de su imagen, por eso los nombres en ocasiones son similares pero no iguales y por eso también a veces los colores de los uniformes cambian ligeramente.

En la revista Año 3 # 4 en el Reset dijeron que en el siguiente número iban a poner estrategias y tips para NBA JAM ¿qué pasó?
¿Van a desarrollar juegos de Game Boy ya hechos (por ejemplo Tetris) para el Super Game Boy o sólo se van a poder utilizar juegos que salgan a partir del adaptador?
Su admirador y lector 1

Hugo Enrique Alvarez Velasco
GUADALAJARA, JAL.

Los juegos de Game Boy existentes seguramente no volverán a salir en versión Super Game Boy pues lo único que cambiaría serían los colores y el marco, pero el concepto del juego sería lo mismo. Es posible que se realicen secuelas de buenos títulos, las cuales seguramente de todas formas hubieran sido producidas.
Aprovechamos tu carta para comentar que no podrá utilizarse el Video Link pues se pensó que sería muy difícil que se tuvieran 2 televisiones con 2 SNES y 2 Super Game Boys (Recuerda que con el Video Link cada jugador tiene su propia pantalla) aunque sí habrá juegos para más de 1 jugador pero con una sola pantalla.

Les escribo primeramente para suplicarles que no le suban el precio a la revista, no sean gachos, hagan un esfuerzo por mantener el actual costo. Por otro lado quiero preguntar ¿saldrá Mortal Kombat II para SNES? En caso de ser positiva la respuesta ¿tendrá los fatalities originales (por aquello de la supuesta excesiva violencia) si no, no tiene caso siquiera jugarlo.
Atentamente,

Carlos Andres Gallegos Rios.
VILLAHERMOSA, TAB.

Primeramente estamos trabajando para no subir el precio de la revista y te prometemos mantenerlo hasta que sea de verdad imposible, ah, eso sí, seguiremos siempre buscando cómo mejorarla.
Por otro lado son muchos lectores que al igual que tú se encuentran con la buena noticia este mes de que sí llega Mortal Kombat II con todo lo que esperaban y, tal como se sugirió vendrá con una advertencia dé que no es apropiado para menores de 17 años.

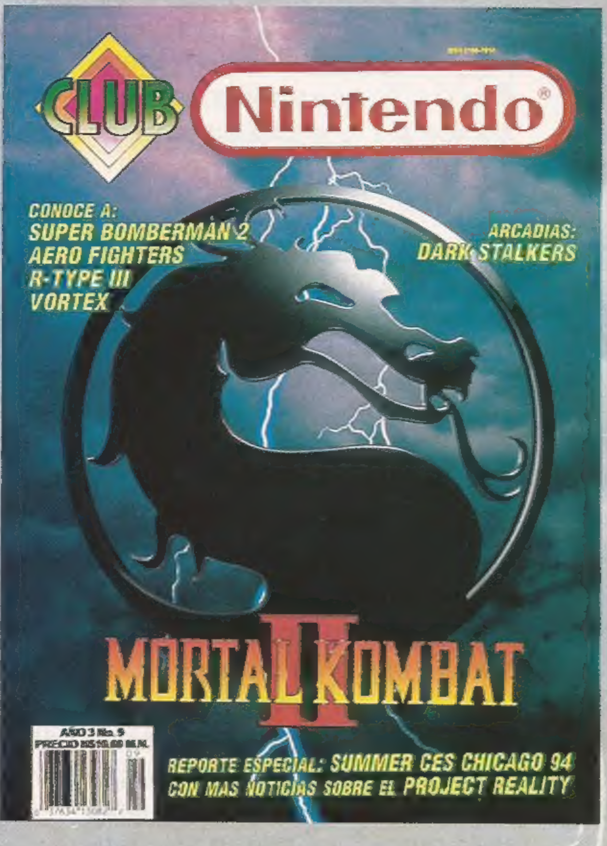
En la revista Año 3 # 6 página 4 dan contestación a un lector mencionando checar el Control de los Profesionales siendo que no se encuentra dicho artículo; tal vez ello se debió a la nueva sección de Arcadias que por cierto ya se habían tardado en sacarla.

Jose Ali
SAN LUIS POTOSI, S.LP.
Joaquín Jarod García Medina
SAN LUIS POTOSI, S.L.P.
Asael Octavio Zamora H
DURANGO, DGO.
Guilbert Fdo. Canto C.
Edwin Alberto Canto Canché
MERIDA, YUC.
Rafael Gallegos Rios
VILLAHERMOSA, TAB.

Sí entró más imformación y tuvimos que sacar páginas ya terminadas y una de ellas fue "El Control de los Profesionales" que no pierde actualidad como la demás información y por eso lo mandamos al número siguiente, sólo que no nos acordamos que lo habíamos mencionado en el Dr. Mario.
Algo similar pasó con la portada de Beauty and the Beast del número anterior o "Los Récords " que quitamos en este número para meter esta página de Dr. Mario. Afortunadamente no olvidamos quitarla del Sumario.

MORTAL KOMBAT II

NUESTRA PORTADA



Y bien, lo que tenía que pasar pasó; después de estudiar muy bien las posibilidades, el impacto que se podría generar entre el público y sobre todo las opiniones que se obtuvieron en todos lados acerca de la violencia (entre estas estaban el resultado de nuestro análisis del primer Mortal Kombat) Nintendo ha decidido permitir que el juego de Mortal Kombat II venga con todos sus movimientos y características intactas de la versión de Arcadia al SNES, pero sacrificando un gran mercado pues llevará una advertencia en la que se les informará a los padres y comerciantes que este título será solamente recomendado para mayores de 17 años, cosa que no debe molestarles a muchos de los lectores pues fue una de las soluciones más mencionadas en nuestro tema del mes acerca de la violencia en Mortal Kombat.

Este juego marca el principio de una nueva era en la política de Nintendo que ahora es un poco más agresiva dejando a un lado ese sinónimo mal entendido que había entre la palabra "Ternura" y Nintendo; sin embargo una duda que aún queda en el aire y que investigaremos más a fondo para el próximo mes, es que si Nintendo ya aplicara este régimen de "ratings" en los videojuegos que aparezcan en el futuro o Mortal Kombat II es sólo un caso especial.

Después de nuestro "profundo análisis" sobre el tema será mejor que pasemos a hablar del juego en sí, que es lo que nos ocupa en esta sección. La historia es la siguiente: Después de haber sido derrotado y haber perdido a un elemento tan importante como Goro en manos de Liu Kang, Shang Tsung fue a dar al Outworld donde iba a ser castigado por el terrible Shao Kang, líder de este mundo, pero después de besar sus pies por algunos días Shang Tsung recibe otra oportunidad para recuperar el poder que había perdido. Regenerando su cuerpo para convertirlo en joven Shang Tsung ha abierto un pasaje entre el Outworld y el mundo normal que amenaza con romper el equilibrio en este mundo, así que al enterarse de estos eventos, varios peleadores del mundo normal se aventuran al Outworld donde ahora ya no sólo pelearán para conservar su vida sino también para evitar que el plan de Shang Tsung y Shao Kong se lleve a cabo.

Algo digno de mencionarse es



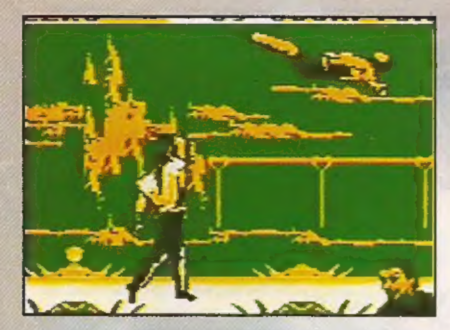
1,2,3, este clásico truco, no podía fallar en la versión de SNES.



Aún la versión de Game Boy tiene fatalities y personajes secretos.



El sueño de muchos jugadores se hace realidad: sangre.



¡Hey! ¿quién es ese tiepo de la esquina?

que las nuevas adaptaciones son muy buenas y los videojugadores quedarán satisfechos con ellas; hablando de la del SNES, te podremos decir que todo está aquí, la sangre, los fatalities, la movilidad es muy buena a diferencia de la primera versión y los poderes son muy fáciles de sacar, así que si tú dominas la versión de Arcadia inmediatamente que toques el juego de SNES podrás hacer jugadas y combos que tienes bien practicados y que le harán pasar un muy mal rato a tu rival, los personajes secretos también están aquí. Prácticamente es tan poco lo que se perdió al hacer la translación que te será muy difícil notarlo.

Y por el otro lado está la versión de Game Boyque aunque es un poco más limitada también sigue siendo buena. En esta versión sólo hay 8 personajes de los 12 que son originalmente (Cage, Kung Lao, Rayden, Baraka y Kintaro quedaron fuera), pero algo que es muy bien recibido es que la movilidad ha sido mejorada y los poderes ya salen más fácilmente, además de que esta versión tiene fatalities sin censurar pero su venta también será restringida como la de SNES.

Indudablemente estos grandes avances serán bien recibidos por la mayoría de los videojugadores que buscaban una conversión muy parecida a la arcadia.



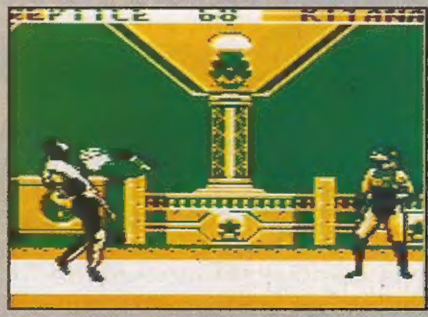
Uno nunca sabe qué es más humillante, recibir un friendship o un fatality, pues para el friendship no usas todos tus movimientos.

PD. ¿Recuerdan ustedes que Williams / Midway anunciaba la salida del Mortal Kombat II para Arcadia en un juego anterior como era NBA Jam? pues nosotros les vamos a pasar un dato chistoso (o pista, como lo quieran tomar), en el juego Cruisin' USA para el Ultra 64 hay un anuncio que se confunde con los demás y donde se puede ver el logo de Mortal Kombat III, así que ¿será posible que después de Cruisin' USA venga Mortal Kombat III para el Ultra 64?, recuerden uno de nuestros lemas favoritos: Sólo el tiempo nos dirá si estamos equivocados o no.

Hasta el final te enfrentarás al terrible Kintare y a Shao Kahn.



Cuando se dice que la versión de SNES tiene todos los trucos realmente son todos.



La movilidad de la versión de GB ha sido mejorada con lo que el juego se vuelve más dinámico.

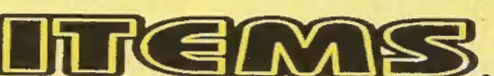
INFORMACION SUPERNESESARIA



Cuando la humanidad disfrutaba de una temporada de paz, el peligro se cierne sobre ella otra vez al acercarse a la tierra de una gran nave espacial en la que viajan 5 seres de diferentes partes de la galaxia con el propósito de conquistar la tierra; ellos son Magnet Bomber, Golem Bomber, Pretty Bomber, Brain Bomber y Plasma Bomber. Obviamente al enterarse de sus siniestros planes Bomberman decide hacerles frente y llega hasta su nave espacial donde tendrá que enfrentarse a uno tras otro y derrotarlos si quiere evitar que se lleve a cabo la conquista de la tierra.

Super Bomberman 2 es una excelente secuela que además de conservar lo básico del juego de Bomberman, le ha agregado una buena cantidad de sorpresas y nuevas cosas que hacen al juego todavía más llamativo. Al igual que en la primera versión, este título tiene dos modos de juego que son Normal Game y Battle Game y los que detallaremos más adelante.

En cualquiera de los dos modos de juego al destruir las paredes te puedes encontrar con varios items que aumentarán el poder de tus bombas o las habilidades de Bomberman, aquí te los presentamos.



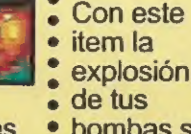

Con este item el alcance de las explosiones de tus bombas será mayor.


Este otro aumenta la velocidad de tu personaje.

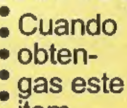

Este otro item te permitirá atravesar las paredes.


Con el guante podrás recoger las bombas que hayas puesto; si mantienes presionado el botón A podrás inclusive caminar con ellas.

Este te permitirá poner una mayor cantidad de bombas a la vez.


Este corazón evitará que tu jugador sea eliminado si es alcanzado por la explosión de una bomba.


Con este item la explosión de tus bombas será tan poderosa que podrás destruir varias barreras a la vez.

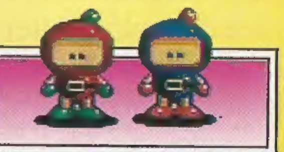

Con el detonador podrás poner varias bombas y hacerlas explotar cuando quieras con el botón B.

Cuando obtengas este item podrás patear las bombas que hayas depositado.

Ahora veamos los Modos de Juego:



NORMAL GAME

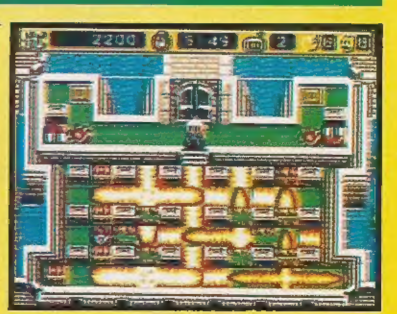


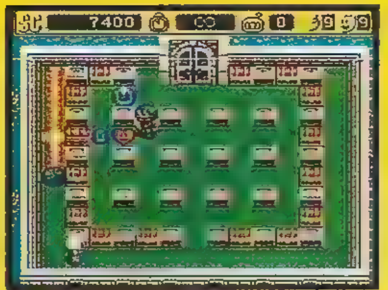
Este modo es para un solo jugador en el cual deberás avanzar a través de 5 diferentes escenas con 7 escenarios cada una (una vez que hayas terminado una escena te darán un password para comenzar ahí después), las escenas están divididas de esta forma:

Escena 1: MAGNET STAGE

Para los que hayan jugado el primer Bomberman habrá una serie de cambios que notarán a simple vista, como que los escenarios son más complejos y de más de una pantalla; aquí ya no sólo tendrás que eliminar a los enemigos para poder avanzar al siguiente escenario, también deberás activar algunos



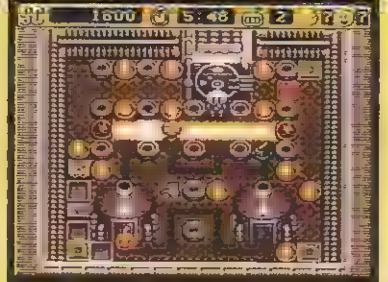




switches con tus bombas; ten cuidado con los imanes que se ven esporádicamente pues pueden hacer más difícil tu misión, al final te las tendrás que ver con Magnet Bomber quien primero te atacará con bombas que se acercarán a ti si pasas muy cerca de ellas y después lo hará con un gigantesco robot boxeador.

Escena 2: HEAT STAGE

Al igual que en la anterior escena aquí deberás eliminar a todos los enemigos y activar todos los switches, pero además de los que encontraste en la escena anterior aquí hallarás unas cajas que deberás impulsar a unos hoyos para rellenarlos; también encontrarás unas calderas que si alimentas con bombas producirán suficiente calor para destruir a algunos enemigos (o a ti si no tienes cuidado). Golem Bomber es un enemigo muy duro, pues no sólo sus bombas son muy poderosas, también las carga y te las arroja, cuando lo hayas derrotado te enfrentarás a su máquina bombardera; un buen tip para destruirlo es no atacarlo y sólo esquivar sus ataques que también lo dañan a él.

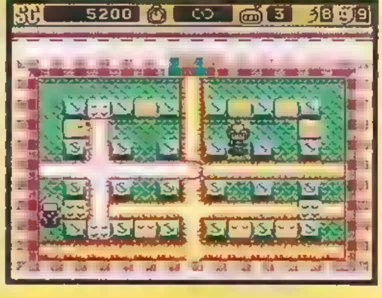




Escena 3: PRETTY CASTLE

Aquí encontrarás enemigos a los que no podrás vencer con tus bombas y que sólo serán destruidos hasta que actives todos los switches; es indispensable que domines el uso de los trampolines pues en algunas escenas será indispensable tomarlos para poder seguir avanzando; algo chistoso de esta escena es que podrás usar las naves y tanques de algunos enemigos y que te servirán como protección. Aunque Pretty bomber se vea inofensiva sus bombas con movimiento son un verdadero dolor de cabeza. Cuando la derrotes un gran sol parecido al primer jefe del primer juego te atacará.



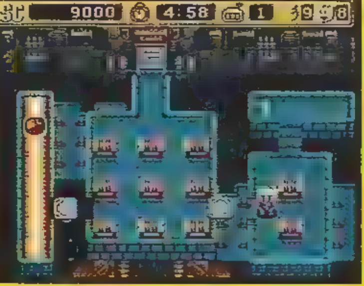


Escena 4: MECHANIC STAGE



Aunque muchas de estas escenas parezcan desiertas al destruir las paredes de algunas de ellas aparecerán enemigos ocultos que obviamente tendrás que destruir. Más que difíciles los escenarios son algo tediosos pues tendrás que viajar de isla en isla en algunas partes para destruir a todos los enemigos y si por error le pegas a la puerta con una bomba aparecerán de nuevo todos los enemigos como en las anteriores escenas. Aunque el poder de ataque de Brain Bomber no es alto él es muy peligroso pues si te descuidas por un instante te podrá hasta







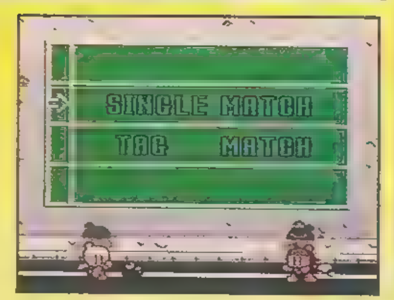
encerrar con sus bombas, después de que lo venzas te enfrentarás con una gigantesca réplica de Bomberman.

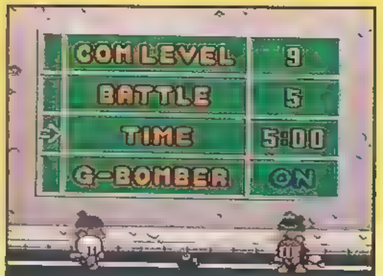
Escena Final

En la escena final te enfrentarás a bastantes peligros que tú vas a descubrir por ti mismo. ¡Aguas!, pues vendrá la batalla final contra Plasma Bomber que es un rival muy difícil y con muchos trucos bajo la manga.

BATTLE GAME

En este modo podrán participar hasta 4 jugadores al mismo tiempo quienes competirán para ver quién sobrevive; aquí podrás elegir entre jugar todos vs. todos o en equipo de dos contra dos. Al principio del modo de juego podrás elegir de cuántos rounds será cada batalla para decidir al ganador, si juegan menos de 4 y decidir también qué personajes serán controlados por la computadora.





En este modo hay 10 diferentes campos con varias características:

Campo 1

Este es el típico escenario de Bomberman, sin sorpresas ni trucos... algo simple.

Campo 2



Este es un escenario hecho de hielo donde además de derraparte un poco habrá unos túneles de transportación que te llevarán a diferentes lugares al azar; también podrás patear las bolas de nieve.

Campo 3



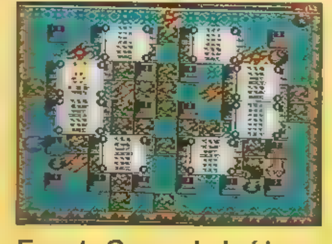
Este escenario es muy parecido al primero pero lo que lo hace diferente son unas puertas de escape muy al estilo Pacman que te libran de varios problemas.

Campo 4



Este Campo parece muy típico pero si pones una bomba sobre la línea negra que está al centro, la explosión correrá por ahí.

Campo 5



En este Campo habrá lugares techados que te impedirán ver lo que hay en algunas zonas.

Campo 6



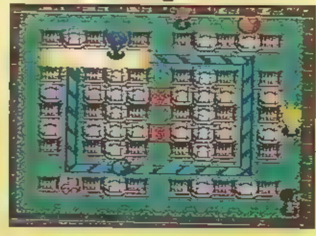
Aquí hay un par de teleports que son sencillos de usar pues con certeza sabes a dónde vas a parar.

Campo 7



Cada que pases por cualquiera de los números cambiará tu velocidad; unas veces podrán hacerte muy rápido y otras lento.

Campo 8



El riel que está en el centro del campo hará que las bombas que ahí depositesse muevan explotando en lugares inesperados, con los switchs que están en el centro puedes cambiar velocidad y dirección.

Campo 9

Debes tener cuidado cuando patees una bomba en este escenario pues su trayectoria cambiará si hay una flecha en su camino,y eso a veces es contraproducente.

Campo 10



Este es uno de los campos más raros pues aquí con el botón Y podrás saltar las paredes, barreras y algunos de los hongos que destruyas volverán a crecer.

A quien le gustó la primera versión de este juego seguramente disfrutará este título también, pues las nuevas opciones en cada nivel lo hacen muy llamativo y los nuevos campos en Battle mode hacen más interesantes las competencias. El único detallito malo que tiene este juego es que le hayan quitado al segundo jugador en normal mode pero de ahí en fuera es un excelente título con un factor de diversión muy grande... de esos juegos que no aburren.



EXTRA

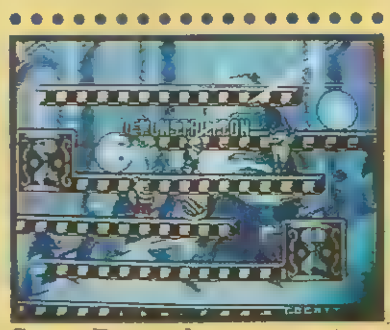
Septiembre 1994, Siglo XX

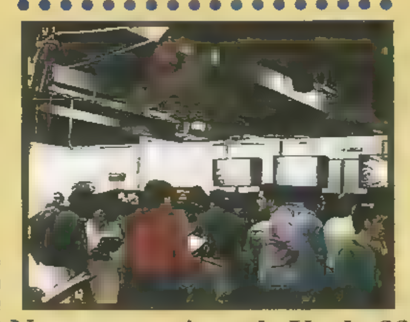
Los pasados días 20 y 21 de julio acudimos a la exhibición "Exime" de Arcadias en el Exhibimex (¿Es acaso este un moderno Centro de Exhibiciones con estacionamiento o un gran estacionamiento con Centro de Exhibiciones?); ahí se presentaron muchos videojuegos que pronto verás en tu local de Arcadias más cercano (esperemos). Anteriormente se suponía que esta muestra se hacía sólo para operadores y distribuidores con el fin de que conocieran los nuevos productos que podían llevar a sus locales pero ahora las cosas se van suavizando un poco e inclusive uno de los dos días se permitió la entrada al público en general donde cualquiera puede ir y probar las nuevas máquinas desquitando lo que se pagó en la entrada (para la próxima te avisamos con tiempo y ahí nos vemos); a este evento asistieron muchas compañías importantes de videojuegos que ya están tomando más en cuenta al mercado méxicano.

Ahí nos encontramos con un viejo amigo nuestro llamado René López de Capcom-Romstar quien nos comentó que uno de los próximos juegos que planea sacar Capcom es "Street Fighter The Movie"; este juego tendrá gráficos digitalizados con los actores de la película como Jean Claude Van Damme que se estrenará a finales de año; aunque todavía no sabemos que tan drástico será el cambio de esta nueva versión a las anteriores él prometió darnos información conforme se vaya desarrollando.

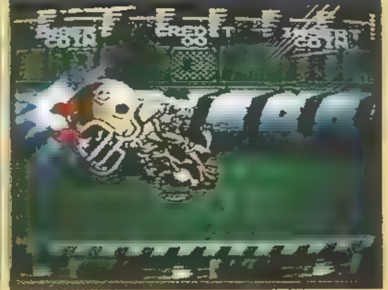


Ridge Racer 2 es uno de los mejores juegos de carreras que se vierón en el show.


Snow Bros. tiene una nueva secuela y esta vez será para 4 jugadores.


Nuestros amigos de Vuelo 23 también estuvieron presentes en la exhibición.

Por cierto, y saliéndonos un poco del tema, Capcom acaba de dar a conocer varios de los demás actores que participarán en esta cinta, además de los papeles que ya habíamos anunciado (Jean Claude Van-Damme: Guile, Raul Julia: M. Bison) están Ming Na Wen ("Joy Luck Club") como Chun Li; Wes Studi (Geronimo, en "El último de los Mohicanos") como Sagat; Byron Mann como Ryu, Grand Bush como Balrog; Peter Tuiasosopo como E. Honda; Richard Jay como Vega; Miguel Núñez como Dee Jay; Damien Chapa como Ken; Roshan Seth como Dhalsim; Kylie Minogue (quien es una famosa actriz y cantante en Australia) como Cammy y Gregg Rainwater como T. Hawk; aún falta por definir quiénes serán Zangief, Blanka y Feilong. Por otro lado se anunció que habrá un nuevo personaje en la película que se llamará Captain Sawada (interpretado por Kenya Sawada) y quien se supone también aparecerá en el videojuego que te mencionamos.



El equipo Battletoads se prepara a entrar al mercado de las Arcadias con un juego de mucha acción y con sus característicos movimientos sádicos.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Mc O'River nos sorprende con este juego ya que tiene la acción y gráficas muy similares a la Arcadia que a la mayoría nos gusta; así que si eres un aficionado a los "Shooters" o buscas un título para empezar en este tipo de juegos toma muy en cuenta este título. El juego consta de 8 escenas pero en un juego tú sólo recorres 7 ya que no pasas por la escena de tu país. Cuenta con 8 diferentes pilotos (en realidad son 10) cada uno con distintos tipos de armas, a todo esto agrégale que tiene 12 posibles finales.

Pueden jugar 2 personas a la vez pero te damos un consejo: juégalo en dificultad "Hard"; esto también lo recomendamos a los jugadores que son diestros en este tipo de juegos. Tiene detalles que lo hacen atractivo como que las tres primeras escenas no siempre tienen el mismo orden pues se seleccionan al azar. En la escena final (que por cierto no alcanzó el espacio para incluirla). El último jefe no siempre es el mismo dependiendo de cómo lo ataques. Todo esto ayuda a que el juego no te aburra rápidamente. Sin duda éste es un gran título de "shooter".



Al tomar esta "P" tu arma sube un nivel más.



A esta "B" te da un poder especial más.



La "F" te da el nivel 4 de tu arma no importando tu nivel anterior.

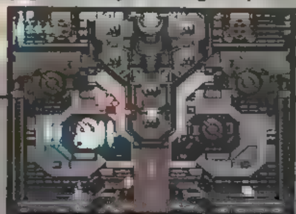


Vida extra (no sale fácilmente).



En las montañas hay bases ocultas de donde salen naves constantemente, además de aviones muy grandes y enemigos que salen de la tierra cuando te acercas a ellos.





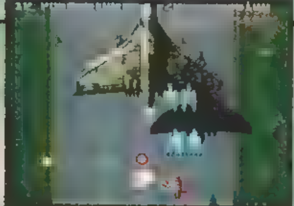




JEFE
Es una base oculta debajo de la tierra que te lanza una oleada de disparos.

En tu camino tienes que destruir una especie de fortaleza y un hangar de donde no dejan de salir enemigos que se lanzan hacia ti.









JEFE
Este avión te lanza en su mayoría, disparos pequeños que hay que esquivar constantemente pero además pequeños aviones también te atacan.

G Los edificios de esta ciudad los vas destruyendo junto con los autos que se ven al fondo; los helicópteros pequeños se ocultan entre los edificios y repentinamente aparecen para dispararte.









JEFE
Tanques que aparecen de la orilla ayudan a este jefe que con gran variedad de disparos te ataca.

Al principio de esta escena aparece un helicóptero que si no tienes un buen nivel de arma para eliminarlo, mejor ni te le acerques; más adelante te atacan toda clase de enemigos ¡hasta tanques que se ocultan en bases subterráneas!.









JEFE Este tanque al principio parece poca cosa pero luego de varios disparos se convierte en algo más complicado.

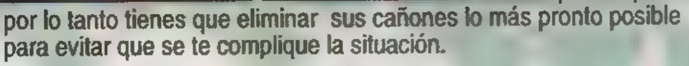
Avión	Piloto	ARTILLERIA NIVEL 2 / NIVEL 3 / NIVEL 4	ARMA ESPECIAL		ARMA ESPECIAL	ARTILLERIA NIVEL 4 / NIVEL 3 / NIVEL 2	Piloto	Avión
F-18	BLASTER KEATON	SNAKE NAPALM	F.A.E.		TOMAHAWK	PHOENIX MISSILE	KEITH BISHOP	F-14
FSX	HIEN	NINJA MISSILE	NINJA BEAM		SUNWAVE	GULL-LASSER	MAO-MAO	F-15
AJ-37	KOHFUL THE VIKING	METAL STORM	THOR HAMMER		GRAND NAPALM	FLOAT MINE	TEE DEE-10	JAS-39
AV-8	WILLIAM SID PRIDE	CROSS MISSILE	SUPPORTING BOMBER		RING BOMB	NAPALM DISPENSER	RIVERN. WHITE	IDS

Al principio pasas sobre la ciudad sin mayor problema pero al continuar por el mar te enfrentas a unos submarinos que soportan gran cantidad de disparos.



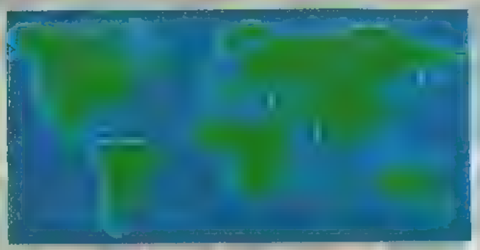


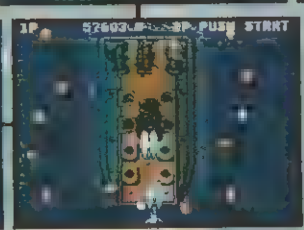

JEFE Este barco es muy grande y repleto de armas, va avanzando poco a poco por lo tanto tienes que eliminar sus cañones lo más pronto posible para evitar que se te complique la situación.



Aquí es donde comienza a elevarse la dificultad con barcos que gustan de dispararte y estorbarte, además de escuadrones y otros enemigos que no dejan de disparar.





JEFE Es pequeño pero cada vez que le destruyes una parte importante cambia su forma de ataque; además tiene aviones que le ayudan sorprendiéndote hasta por la parte de abajo de la pantalla.

Aquí las torres se lanzan hacia ti como misiles, por otro lado los domos se elevan y te disparan sin darte mucha oportunidad de escapar.

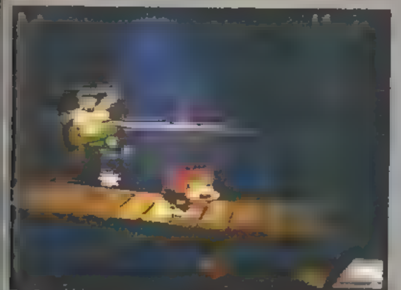





JEFES Son dos aviones similares. El primero te ataca con toda clase de disparos, el segundo está en constante movimiento y te ataca hasta con las turbinas.

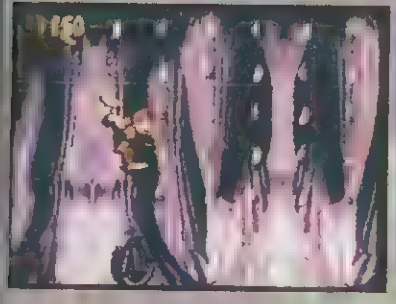
REPORTE SUMMER CES 94

Difícilmente a cualquiera que le contáramos que íbamos a Chicago a una expo de videojuegos y aparatos eléctricos y con la onda del mundial nos creería que nuestras verdaderas intenciones eran ir a trabajar. Tal vez a ustedes también les resulte un poco difícil de creer pero como muestra les tenemos este reporte que a continuación ustedes verán con todo el material que pudimos recopilar en 3 días de estar caminando y hablando con mucha gente, muy pesado para nuestros ya desgastados cuerpos y cerebros (unos más que otros). Pero valió la pena, pues a diferencia del pasado CES, en éste se mostraron muchas cosas interesantes; el juego del que se hablaba en todas partes fue la maravilla que llevó Nintendo: Donkey Kong Country; pero además hay títulos interesantes de los demás licenciatarios que no hay que hacer menos. Así que empezamos con los títulos de Nintendo y después seguimos con los juegos de los demás licenciatarios en orden alfabético.



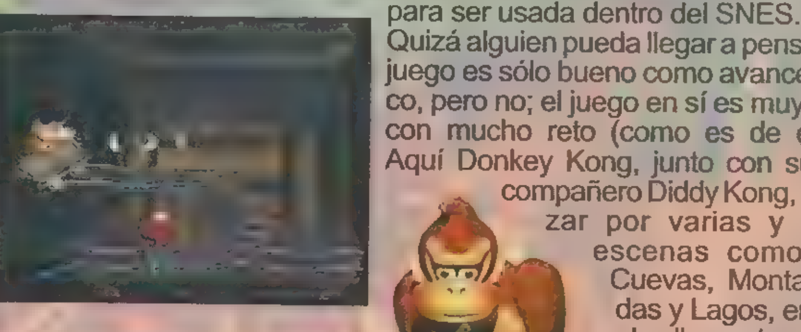


Nadie en el CES podía creer que **Donkey Kong Country** fuera un juego para el SNES, pues sus gráficos y animación eran muy superiores a varios juegos para sistemas de 64 bit que también exhibían (y no estamos exagerando). Si crees que en las fotos estos gráficos se ven extraordinarios espera a verlos en acción, es algo increíble.
Este gran avance en videojuegos es una nueva tecnología que ha desarrollado Rare Ltd.

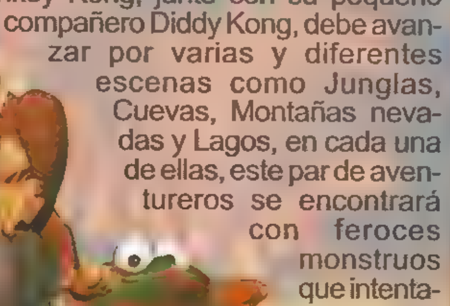


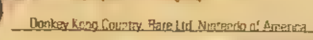


(la primer compañía que está trabajando con el **Ultra 64**, anteriormente llamado **Project Reality**). Dicha tecnología recibe el nombre de ACM (Advanced Computer Modeling), y para no ser muy técnicos te podemos decir que está desarrollada en máquinas de trabajo de Silicon Graphics con un programa de animación llamado "Alias Research Inc's Power Animator Software tools". Ahí prácticamente fueron creados todos los "frames" de animación de los personajes y los fondos mediante un método conocido como "Rendered", que es la utilización de modelos de 3D a los que se les agrega una "fuente de luz" y sombras para dar un excelente efecto de 3D en cada personaje. Una vez que se tenían cada frame listo mediante este sistema, prácticamente se "digitalizaba" para ser usada dentro del SNES.



Quizá alguien pueda llegar a pensar que este juego es sólo bueno como avance tecnológico, pero no; el juego en sí es muy divertido y con mucho reto (como es de esperarse). Aquí Donkey Kong, junto con su pequeño compañero Diddy Kong, debe avanzar por varias y diferentes escenas como Junglas, Cuevas, Montañas nevadas y Lagos, en cada una de ellas, este par de aventureros se encontrará con feroces monstruos que intentarán evitar que ellos avancen.





Donkey Kong Country. Rare Ltd. Nintendo of America



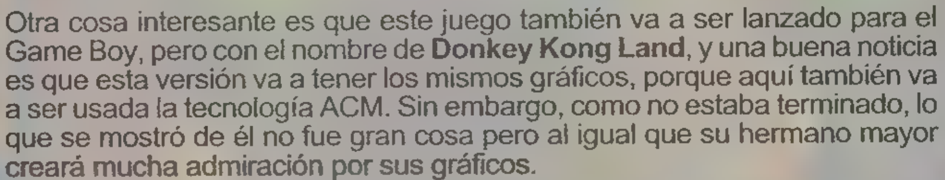
También te encontrarás con otros personajes como Rinocerontes y Avestruces que te echarán una manita.

Aunque este título haya sido desarrollado por la gente de Rare (con un equipo de 28 personas en total), se notan muchas de las características típicas de los juegos de Nintendo, como una movilidad excelente, el factor diversión, y también buena música.



Como comentario final te podemos decir que ésta es una muestra del ingenio de la gente de Nintendo al comenzar a usar tecnología Silicon Graphics para el SNES de 16 bit, y si Donkey Kong luce así en 16 bit, imagínate lo que nos espera dentro de un año





Otra cosa interesante es que este juego también va a ser lanzado para el Game Boy, pero con el nombre de **Donkey Kong Land**, y una buena noticia es que esta versión va a tener los mismos gráficos, porque aquí también va a ser usada la tecnología ACM. Sin embargo, como no estaba terminado, lo que se mostró de él no fue gran cosa pero al igual que su hermano mayor creará mucha admiración por sus gráficos.

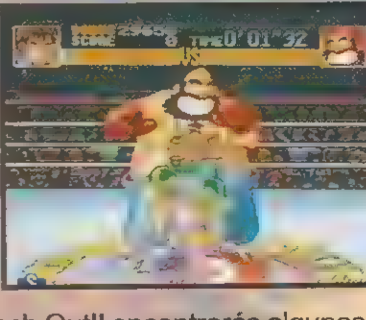




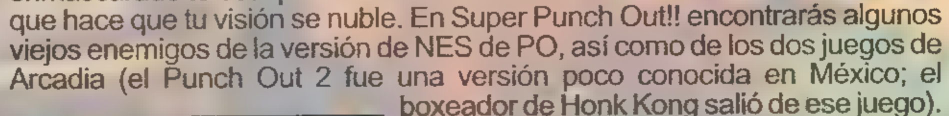




Realmente sería una vergüenza no conocer o no haber jugado el **Punch Out!** de Nintendo (¡Ah, los viejos tiempos!) pero si alguien de la generación del Super NES para acá no lo conoce, aquí tenemos otro gran juego que también presentó Nintendo; **Super Punch Out!!** es la continuación del super clásico de Nintendo Punch Out!. En esta ocasión tú conduces a otro novato boxeador con muchas ganas de triunfar y tratar de buscar el campeonato mundial de box. Para esto te deberás enfrentar con boxeadores de todas partes del mundo y cada uno entrenado con técnicas muy distintas, algunas muy poco ortodoxas. Un peleador de Honk Kong, por ejemplo se sube a las cuerdas y te patea; o un payaso te ataca con pelotas; un boxeador mexicano enmascarado te escupe una substancia rara que hace que tu visión se nuble. En Super Punch Out!! encontrarás algunos viejos enemigos de la versión de NES de PO, así como de los dos juegos de Arcadia (el Punch Out 2 fue una versión poco conocida en México; el boxeador de Honk Kong salió de ese juego). Y además de eso te enfrentarás a nuevos rivales. La temática de este juego sigue siendo la misma, donde para atacar a tus rivales debes estudiar sus movimientos y atacar en el momento propicio; el nuevo héroe cuenta con más golpes especiales además del típico Uppercut para tirar a tus rivales. Ahora también les podrás dar una bestial combinación de golpes o un sádico

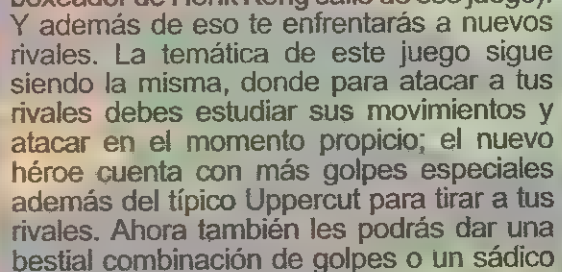






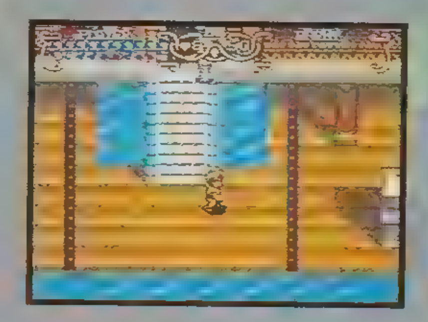


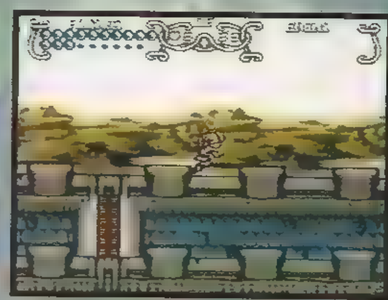


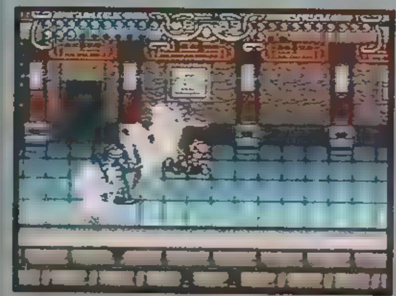


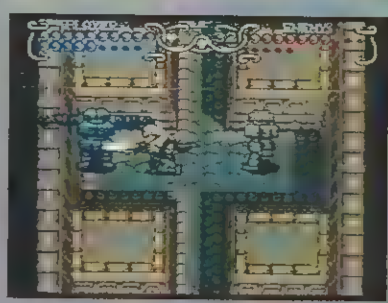
gancho al hígado que les restará mucha energía.
En este título verás que los personajes son de gran tamaño (como en las antiguas versiones), lo que le da un toque de espectacularidad al juego, pues cuando decimos buen tamaño realmente es buen tamaño.





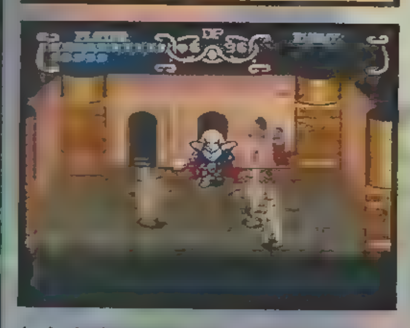


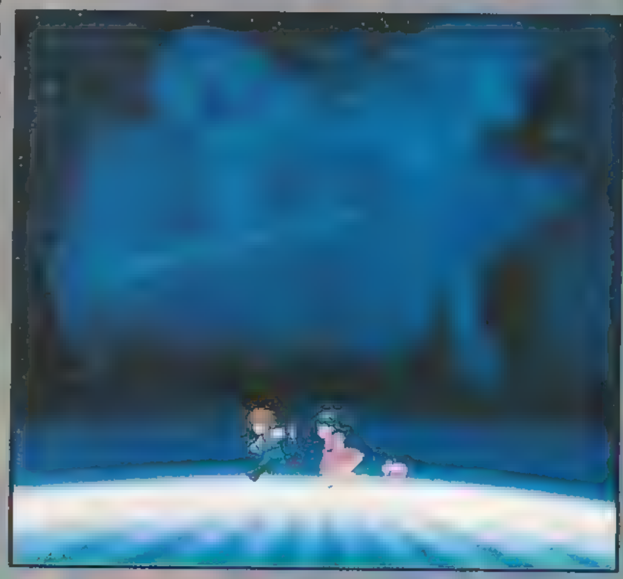




Todo aquél que haya leído nuestro anterior reporte del CES recordará que **Illusion of Gaia** iba a ser lanzado por **Enix**, pero la nueva noticia de este CES es que Nintendo se hará cargo de la distribución de este juego. Illusion of Gaia es un juego de Acción / Aventura muy al estilo de Zelda que ha sido desarrollado por **Quintet** (Act-Raiser, Soul Blazer); en él tú comandas a un pequeño niño en búsqueda de 6 estatuas mágicas que se han perdido, pero que son necesarias para salvar su planeta. Conforme vayas avanzando en este juego irás ganando poderes como la habilidad de convertirte en un poderoso caballero o una especie de fantasma con grandes poderes mágicos. Este es un juego que tiene una muy buena historia además de muchos misterios qué resolver: es un título ideal para aquéllos que gustamos de quedarnos mucho tiempo buscando un ítem perdido (ya ven cómo hay gente masoquista).







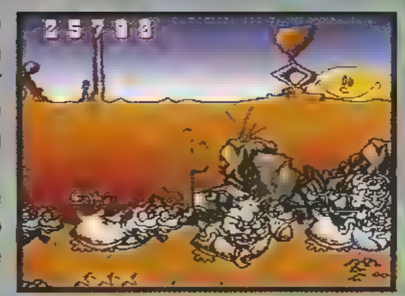
Uniracers es un juego diseñado por **DMA Desings** que utiliza la misma tecnología aplicada en el Donkey Kong Country, aunque aquí quizá no se aprecie muy bien, pues el juego aún está en fases básicas de desarrollo. En este juego manejas a varios uniciclos que corren a lo largo de un extraño curso teniendo que ejecutar diferentes acrobacias para ir sumando puntos y así poder ganar. El juego cuenta con más de 100 diferentes circuitos para competir, y una increíble animación de los uniciclos, pues para darles movimiento se emplearán aproximadamente 6000 frames de animación.
Uniracers tendrá un ram con batería, con lo que se podrán guardar los mejores récords además de que podrán competir 2 jugadores mediante el sistema de pantalla dividida.





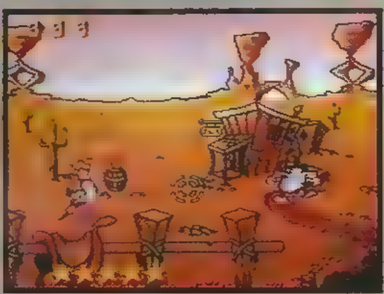


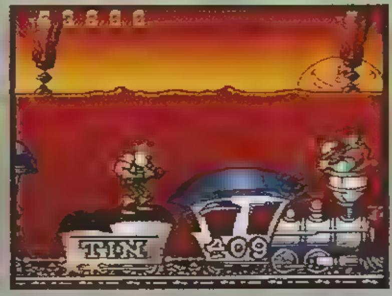


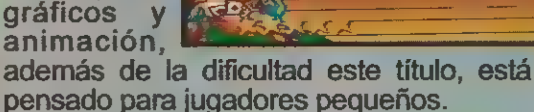


Tin Star es la historia de un alguacil de un pueblo tipo viejo oeste donde todos los habitantes son robots.Como buen representante de la ley, Tin Star deberá enfrentarse a un grupo de malechores que ha azotado al pueblo donde él vive protegiendo a todos los inocentes. Con gráficos tipo caricatura, Tin Star le ofrece a los jugadores la probabilidad de poderse jugar con el control pad, con el mouse o con el super scope para el cual fue originalmente diseñado.

En el juego debes pisparar a todos los robots que se aparezcan en la pantalla antes de que ellos le hagan lo mismo al gris héroe. Este juego tiene diversas escenas con perspectivas de "Side Scroll" o de "persona". Por el tipo de gráficos y animación, además de la dificultad este título, está pensado para jugadores pequeños.



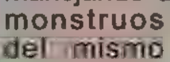


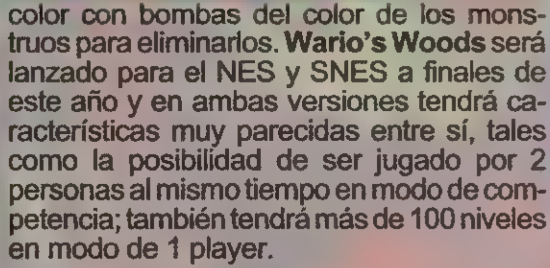


WARIO'S WOODS

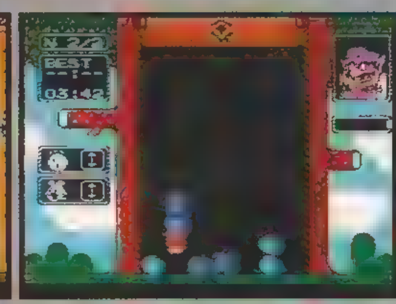


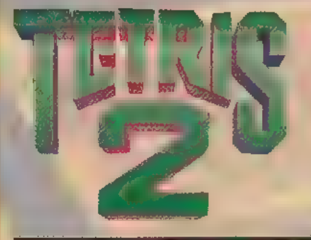
Después de pasarse un buen tiempo como compañero de aventuras de Mario y la Princesa, Toad ahòra debe vérselas a solas contra Wario y sus secuaces que planean invadir el bosque encantado arrojando pequeños monstruos. Este es un título más dentro de sus clásicos juegos puzzles de Nintendo donde manejando a Toad debes poner en línea a monstruos del mismo color con bombas del color de los monstruos para eliminarlos. **Wario's Woods** será lanzado para el NES y SNES a finales de este año y en ambas versiones tendrá características muy parecidas entre sí, tales como la posibilidad de ser jugado por 2 personas al mismo tiempo en modo de competencia; también tendrá más de 100 niveles en modo de 1 player.



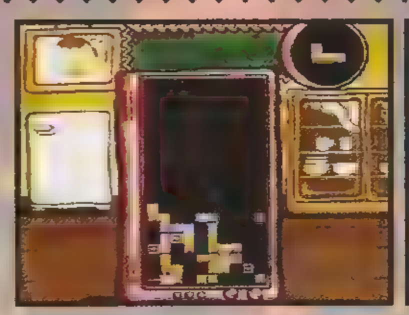


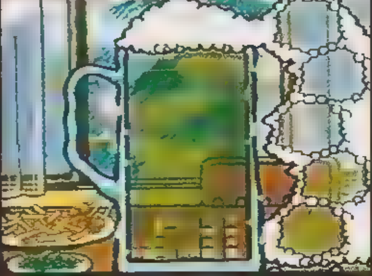


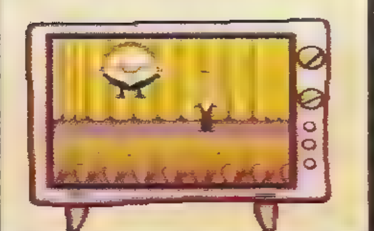




Este es un juego del que ya te habíamos hablado antes y que es propiamente la versión que ya había aparecido en GB, NES y ahora para el SNES. Al igual que en las versiones anteriormente mencionadas, debes unir bloques de colores y para desaparecer los cuadros brillantes y así terminar cada nivel, pero además de eso esta versión incluye el nuevo modo de Puzzle, donde con un número limitado de piezas debes resolver un round sin dejar ninguna pieza en pantalla; además tiene algunos cinemas displays muy chistosos conforme vayas terminando algunos rounds.







Y este CES ... ¿Qué onda con el Project Reality?

En la presentación de los nuevos títulos de **Nintendo** en un evento previo al CES se dio a conocer que el

sistema en desarrollo que anteriormente se conocía como **Project Reality** ahora tiene un nuevo nombre; y al parecer es definitivo: **Ultra 64**. Además de darse a conocer el nombre se confirmó que la fecha de lanzamiento de este sistema será en Arcadias a finales de este año, y en casero un año después. Al respecto se difundió un comunicado con preguntas y respuestas del Ultra 64 que a continuación reproducimos.

1.- Al final de este año al menos 3 poderosas compañías lanzarán una nueva generación de sistemas de videojuegos. ¿Por qué los consumidores deberán esperar a Nintendo?
Porque nadie será capaz de competir con nuestra combinación de tecnología superior y original desarrollo de juegos.
El Ultra 64 de Nintendo tendrá un buen de ventajas tecnológicas, como una máquina superior de gráficos creada por el líder de gráficas en computadora: **Silicon Graphics**, y el único y verdadero procesador de 64 bit por parte de la compañía que inventó el proceso de 64 bit: **MIPS Technologies**. Juntos ellos le van a proveer a los diseñadores de juegos la habilidad de crear animación sin rival además de ambientes con gran realismo. Junto al sistema se lanzarán juegos que tomarán la ventaja total de esta tecnología superior. Además del equipo de desarrollo de juegos de Nintendo, se han unido grandes compañías independientes que crearán juegos originales y exclusivos para el Ultra 64

2.- ¿Cómo podrá un videojugador saber que estos juegos serán realmente buenos?
La experiencia deberá ser vivida para entenderse. Mientras, el nuevo juego Donkey Kong Country es una desmostración de que el uso de Silicon Graphics y la tecnología de **Alias** pueden hacer cosas fantásticas para el 16 bit SNES. Diseñadores creativos usando las mismas herramientas de un sistema de 64 bit lograrán muestras de realidad -o fantasía- que nunca antes han sido posibles para un sistema casero.

3.- ¿Cuál será la diferencia entre la versión de Arcadia del Ultra 64 y la versión casera?
Los jugadores sentirán la misma experiencia al jugar ambas versiones, la misma velocidad y calidad en gráficas y sonido. Esta será la primera vez que los jugadores tendrán la misma calidad en Arcadia y en sus casas.

4.- Si la experiencia es entonces la misma ¿ Por qué se distribuirá primero la versión Arcadia?
El sistema casero del Ultra 64 estará listo al finalizar 1995.
La distribución en Arcadia de los dos primeros títulos del atractivo Ultra 64 (**Cruis'n USA** y **Killer Instinct**) representa sólo un sistema de preventa. Cada vez que un videojugador deposite su moneda dentro del monedero de uno de estos juegos, nosotros estamos creando otro jugador del Ultra 64 que se está informando de lo que él experimentará en su hogar a finales del 95. En los siguientes meses este mensaje lo captarán millones de videojugadores alrededor del mundo.

5.- ¿Cuál es la naturaleza de la unión que se ha anunciado con diferentes desarrolladores? ¿Por qué se escogió a ellos? ¿Tendrá el resto de la industria oportunidad de ver las especificaciones del sistema?
Cada una de las compañías que se ha escogido para desarrollar juegos en el Ultra 64 ha confirmado su afirnativa de crear verdaderos hits. Nintendo ha anunciado recientemente que **Alias Research** desarrollará un programa de herramientas 3D para programar juegos para el Ultra 64; estos programas se prepararán para licenciatarios seleccionados que aprovecharán al máximo las ventajas de la tecnología superior del Ultra 64.

6.- ¿Cuántos juegos (y de qué tipo) estarán listos para el lanzamiento de la versión casera del Ultra 64?
Aún no se ha determinado el número de juegos, pero es intención de Nintendo lanzar una amplia variedad de juegos originales que no se podrán encontrar en otros formatos. Estos juegos, bajo desarrollo de Nintendo y Licenciatarios seleccionados, aprovecharán al máximo las ventajas de la tecnología superior del Ultra 64.

7.- ¿Cómo se justifica la decisión de usar un sistema basado en cartuchos, cuando el resto de la industria se está moviendo hacia el CD-ROM?
Nosotros reconocemos las ventajas del CD-ROM en cuanto a capacidad de almacenamiento; pero esta tecnología también da grandes pausas en acceso de memoria para juegos de gran acción. Por otro lado los cartuchos con un gran aumento en su capacidad de memoria permitirán la combinación de gráficos superiores, y acción sin pausas.

8.- ¿Cómo espera Nintendo vender su tecnología de 64 bit a un precio que es considerablemente más bajo que el que los competidores le han asignado a sus equipos de 32 bit?
El Chip especialmente diseñado por Silicon Graphics está siendo fabricado al menor costo posible; hecho logrado a través de la modificación de tecnología ya existente y que ha sido probada en el mercado. Pero hay que aclarar que esto no quiere decir que se vayan a usar desperdicos o comprar chips a mitad de precio, como otros manufacturadores lo están haciendo.
Y aún más; evitamos al jugador pagar inicialmente por un drive de CD-ROM que es caro, con lo que se ahorra significativamente.

9.- Una de las compañías con las que se ha asociado Nintendo ha anunciado recientemente que el Ultra 64 se introducirá al mercado casero para el siguiente verano; ¿Es esto cierto?
El Ultra 64 será mostrado al público en junio del 95 y lanzado al final de este mismo año, aunque aún no hay una fecha exacta de su salida.

10.- ¿Creen ustedes que introducir su producto meses después que la competencia influirá en sus ventas?
Realmente no hay comparación entre nuestro producto de 64 bit con la competencia, que será de 32. Nosotros creemos que la tecnología es superior y los juegos del Ultra 64 serán todo un éxito.

Ahora continuaremos con nuestro reporte de este CES viendo juego por juego:





Acme Animation Factory

Mezclando conceptos como el Cartoon Workshop y Mario Paint, aparece **Acme Animation Factory**. Este juego entra en el género de los "Edutaiment", aquí podrás realizar dibujos con pinceles de diferentes tamaños; dar animación a dibujos pre-creados, o si prefieres puedes crear los tuyos. También puedes componer algunas melodías. Para poder guardar todos tus trabajos el juego tiene batería. Este juego es ideal para los creativos que disfrutan con Mario Paint aunque al igual que el Fun'n Games en general tiene mejores cosas que éste. **SUNSOFT - SNES**

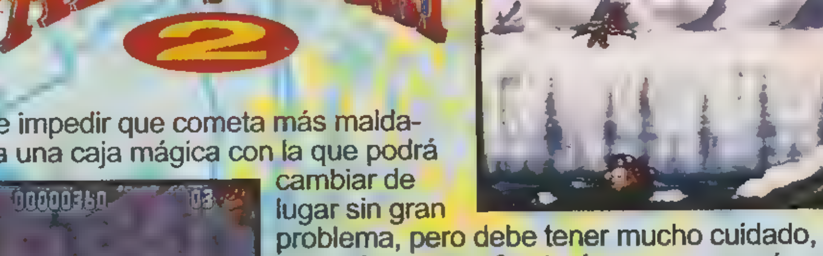




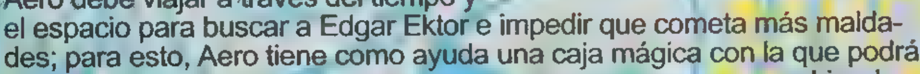
Addams Family Values

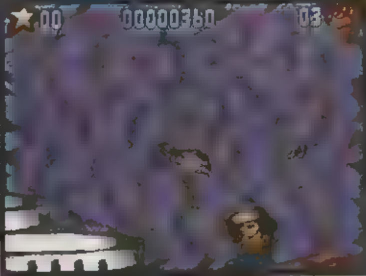
Este es uno de los juegos que repiten del anterior CES a éste. Como ya alguna vez te habíamos comentado, en este juego tú conduces al tío Fester (mejor conocido en México como tío Lucas) al rescate del pequeño Addams; éste es un extraño pero interesante juego de aventuras donde tendrás que resolver varios acertijos y recabar pistas para poder lograr tu objetivo. **OCEAN - SNES**

Aero the Acro-Bat 2



Después de que **Aero** pensó que había derrotado a Ektor y a su secuaz Zero, este maléfico personaje ha regresado en busca de venganza contra su enemigo. En esta ocasión Aero debe viajar a través del tiempo y el espacio para buscar a Edgar Ektor e impedir que cometa más maldades; para esto, Aero tiene como ayuda una caja mágica con la que podrá cambiar de lugar sin gran problema, pero debe tener mucho cuidado, pues ahora se enfrentará a nuevos y más terribles enemigos, como un misterioso personaje conocido como Alter Aero.

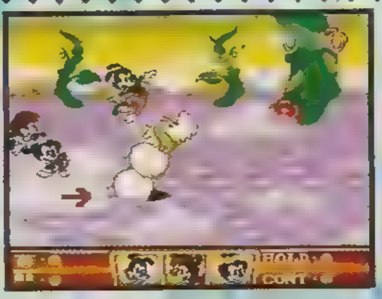


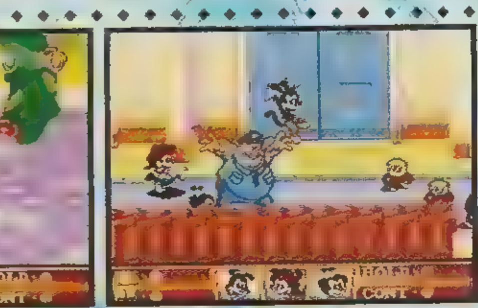


Esta nueva secuela tiene nuevos movimientos y más escenario con gran reto conservando la esencia básica del primer juego, pero con muchas mejoras. **SUNSOFT - SNES**

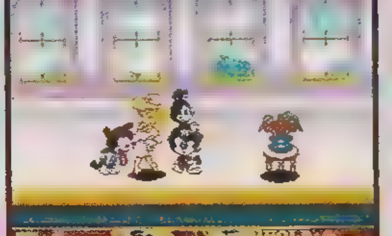
Animaniacs

Después de no haber mostrado nada muy relevante en el pasado CES, ahora Konami demostró algunos títulos interesantes como el de **Animaniacs**.

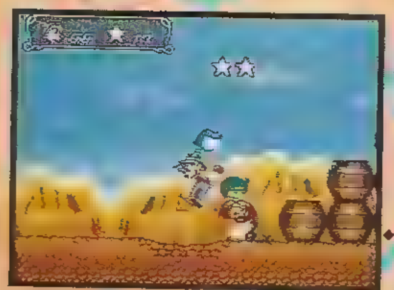




El juego está basado en la caricatura del mismo nombre que está producida por la Warner Bros. (muy al estilo de Tiny Toons Adventures). Aquí tú controlas a tres extraños personajes dentro de un estudio de televisión donde se la pasan causándole un gran dolor de cabeza al guardia.



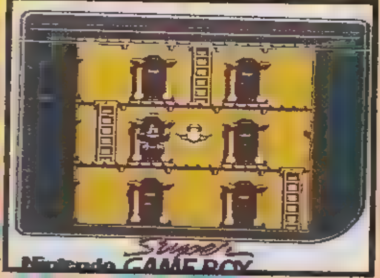
Dentro de este juego encontrarás una gran variedad de escenas donde deberás evitar todo tipo de líos o avanzar en dragones voladores, así que, como podrás ver, por variedad no para. Este juego estará listo a principios del próximo año. **KONAMI - SNES**



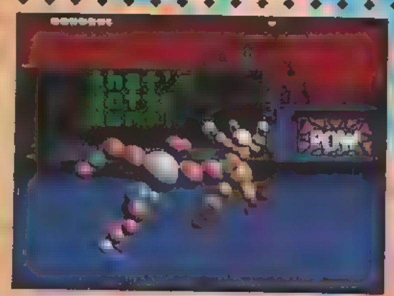
Ardy Lightfoot

Originalmente este juego iba a ser lanzado por ASCII, pero después de algunos extraños movimientos ahora será distribuído por Titus. En este título tú manejas a una ardilla con la increíble habilidad de poder correr a gran velocidad y dar grandes saltos. Además de esto él cuenta con la ayuda de su mascota: una extraña mezcla entre pájaro y kirby. **TITUS - SNES**

Baby's Day Out



Baby's Day Out es un juego de Hi Tech que está basado en una película de reciente estreno en los Estados Unidos donde el héroe es un pequeño bebé que se pierde en la gran ciudad y es buscado por sus "cuidadores". En el CES sólo estaba en exhibición la versión de Game Boy, aunque la gente de Hi Tech prometió que este juego estará listo a finales de año también para SNES. **HI TECH - GB y SNES**



Ballz: Only the Rude Survive

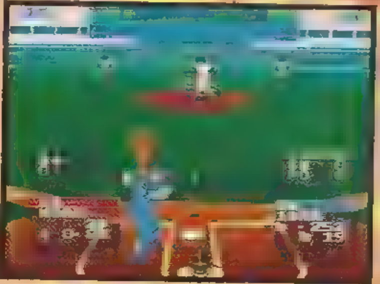
Este es un extraño juego donde los personajes son seres con figuras humanoides hechos con pelotas. Estos seres pelean contra otros que están hechos de la misma forma en una arena que gira a 360º gracias al modo 7 del SNES.Este es un interesante concepto y es muy llamativo visualmente hablando. Sin embargo, alguien que esté buscando algo que no sea pelea se encontrará con una trama algo usada últimamente. **PF MAGIC - SNES**

Barbie Vacation Adventure

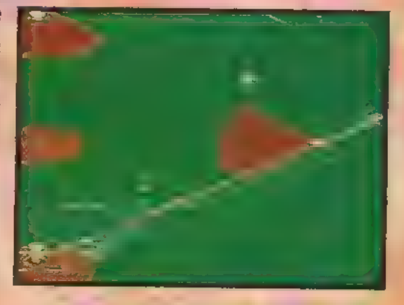


¡Un título más de **Barbie**!, pero esta vez es para el SNES. Ahora Barbie se prepara para vacacionar en diferentes partes de los Estados Unidos donde hará varias cosas según el lugar al que vaya, como nadar en busca de tesoros sumergidos, visitar una típica granja en el campo o pasar un día completo de aventuras en la feria. El juego, como se han de suponer, tiene dedicatoria especial para las pequeñas jugadoras. Sin embargo, algo que nos parece un poco injusto es que si la gran mayoría de jugadores de poca edad no son muy diestros con el control, los programadores le deberían poner un especial énfasis a la movilidad de estos juegos, que normalmente resultan ser muy difíciles de manejar. **HI TECH - SNES**





Baseball Simulator 2



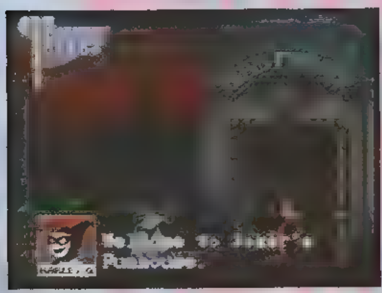
Vaya, realmente fue una novedad en este CES encontrar una compañía que mostrara un juego deportivo que no fuera de soccer. Culture Brain para esta secuela ha aumentado el número de equipos que se pueden escoger, los estadios y los jugadores.
Una característica importante que hizo diferente al primer Baseball Simulator fue la capacidad de poder hacer jugadas "mágicas". Este juego es recomendable para los que gustan de cosas no muy convencionales. **CULTURE BRAIN - SNES**

Batman: The Animated Series

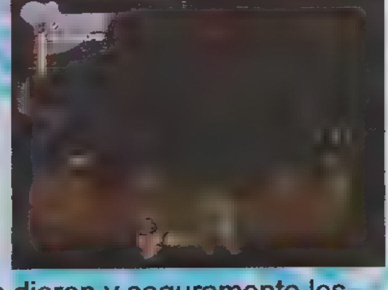
¡Al fin!, después de algún tiempo de espera Konami por fin prepara este juego basado en la caricatura del mismo nombre.
Al igual que en la serie, aquí el guardían de ciudad Gótica deberá luchar contra varios de sus temibles enemigos como el Joker, Poison, Ivy y Pengüin, entre otros.
Como ya es costumbre de una compañía tan buena como Konami, este juego-es una muestra de



increíbles gráficos, música sacada directamente de la animación, la cual es excelente, así como efectos muy innovadores, como la pelea en la montaña rusa contra el Joker (espera a que lo veas). Es bueno ver que después de algún tiempo de que Konami no hacía nada, vuelva a la batalla. Pero esto no es todo, ya que si siguen leyendo les daremos una noticia que nos dieron y seguramente les causará mucha alegría a muchos. **KONAMI - SNES**







BEAUTY AND THE BEAST



Con el mismo retraso que la versión de SNES, aparece **Beauty and the Beast** para el NES. En esta versión, al igual que la del SNES, tú manejas a la Bestia, quien debe hacer todo lo posible por ganar el amor de Belle y así poder romper el hechizo que hay sobre él. **HUDSON SOFT - NES**



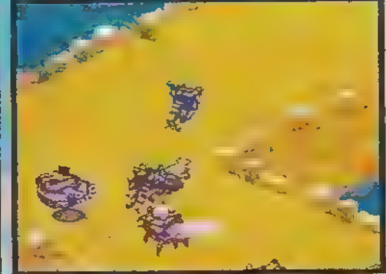
BEETHOVEN

Después de probar suerte en el SNES ahora **Beethoven**, ese gran perro, se prepara a entrar al mundo del Game Boy con un juego que lleva su nombre. Al igual que en la versión de SNES aquí el San Bernardo debe rescatar a sus cachorritos que se han perdido en lugares tales como una tienda de autoservicio, un parque, una bodega, etc. Tal como uno se puede imaginar, este es un juego para niños y niñas; sin embargo, sufre del mismo problema que el de Barbie, del que ya habíamos hablado. **HI TECH - GB**

BIKER MICE FROM MARS

Con un concepto muy similar al de Rock´n Roll Racing (pero con mejores gráficos y música menos repetitiva) aparece **Biker Mice from Mars**, de Konami. En este juego, inspirado en el comic del mismo nombre, tú manejas a un ratón motociclista quien debe competir contra varios de sus peores enemigos en diferentes circuitos. Como aquí todos los que compiten se odian, además de tratar de dejar comiendo polvo y smog a tu rival, también se te es permitido usar algunos pequeños trucos en contra de ellos para frenarlos y ganar posiciones. Este juego tiene buenos gráficos, y lleva una dedicatoria especial, para todos esos videojugadores que disfrutan de títulos como R.C. Pro-Am o el mismo RRR. **KONAMI - SNES**





BLACKTHORNE

Blackthorne es un nuevo juego de Interplay con una historia y un concepto interesante en cuanto a desarrollo del juego (muy parecido a Out of this World y Flashback). Aquí tú conduces a un personaje con un pasado obscuro, que está en la búsqueda de las piezas perdidas de un amuleto llamado Lighstone, que se encuentran en poder de los secuaces de un sujeto conocido como Salrac. Gracias a la tecnología A.R.D.I. de Interplay, se logra un audio excelente en este juego que además tiene una magnífica animación. Así que ya saben los fans de Out of This World y Flashback: aquí viene un juego para ustedes. **INTERPLAY - SNES**



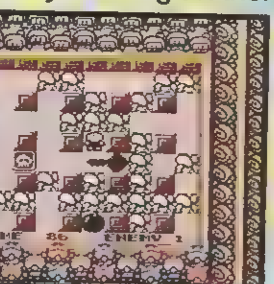


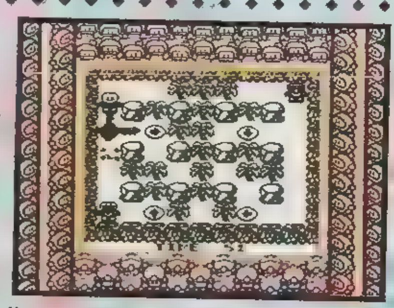
BOBBY'S WORLD

Cualquiera con televisión por cable podrá reconocer este juego por la caricatura de **"El mundo de Bobby"**, donde el protagonista es un pequeño niño con una imaginación más volátil que una nube. Siguiendo con la misma idea de la caricatura, aquí este pequeño niño se enfrentará a seres extraños que viven en los mundos que él imagina. Pero como él es el que se imagina las cosas también podrá ganar poderes que le ayudarán a luchar contra los "malos". **HI TECH - SNES**



Al fin los usuarios de Game Boy podrán disfrutar de este juego, que es una perfecta mezcla de acción y estrategia. Ahora **Bomberman** se tendrá que enfrentar contra un nuevo enemigo llamado Mad Bomber, que se ha dado la tarea de ocasionar destrozos en Big City. Algo que hace interesante a Bomberman es que tendrás la posibilidad de poder jugar sólo en modo de history o si prefieres puedes ponerlo en modo de Battle, donde podrán competir 2, 3 ó hasta 4 personas mediante el multiadaptador del Game Boy o el Multitap de Hudson para el Super Game Boy. **HUDSON SOFT - GB**

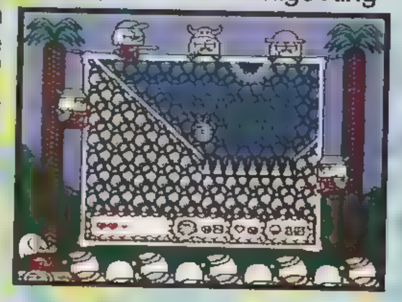




BONK'S REVENGE



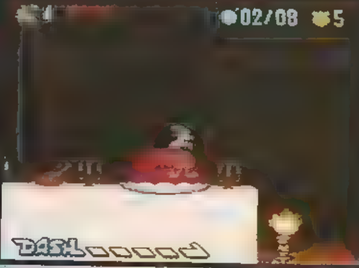
Cuando Bonk creía que todo había vuelto a la normalidad, su archienemigo King Troll reaparece ahora con nuevos trucos, con los que pretende tomar venganza en contra de Bonk; uno de ellos es el de llevarlo a "paseo" por diferentes planetas dominados por las terribles hordas del King Troll; el modo de juego de **Bonk's Revenge** no varía mucho del primero donde Bonk se deshace de sus enemigos a cabezazos pero además de esto, él tiene muchos poderes nuevos como la capacidad de convertirse en Momia o volverse más fuerte cuando como una carne. **HUDSON SOFT - GB**



BONKERS

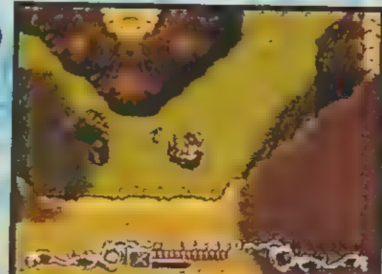
Este es uno de los juegos de la nueva ola de Capcom para esta segunda mitad del 94 y del que ya te habíamos dado un pequeño avance en nuestro anterior número; como policía de Tinsel Town, **Bonker** debe recuperar 3 piezas que fueron robadas del museo: El sombrero del hechicero, la lámpara del genio y la concha de las sirenas, para ello debe investigar y derrotar a sus enemigos a lo largo de 6 peligrosas escenas. Este juego contiene gráficas excelentes y la música va de acuerdo a lo que se vive en la escena, sin embargo parece no tener gran dificultad (más o menos la misma que Aladdin), así que, esto sólo es problema para los que acaban el Act Raiser 2 en lo más difícil y sin perder, de ahí en fuera este juego es muy bueno. **CAPCOM - SNES**





BRAIN LORD

Si tú andas en búsqueda de un juego de aventuras que te cueste trabajo terminar (aunque no lo crean hay jugadores mazoquistas) **Brain Lord** es la respuesta a tus plegarias; este juego además de presentarse en formato de aventuras de "Top view" o "Visto por arriba", te dará un gran reto, pues no sólo debes eliminar monstruos con tu espada, sino que además deberás resolver muchos acertijos y problemas, algunos sencillos pero otros muy difíciles. **ENIX - SNES**





THE BRAINIES

Y cuando creíamos haber visto todo en juegos de Puzzles, Titus presenta **The Brainies**, aquí tu misión es la de llevar a un Brainie que es un ser peludo y redondo que se ve tierno (hasta que ves el arte en la caja del cartucho); ellos son de diferentes colores y el objetivo del juego consiste en llevar a estos peludos amigos a lugares con una marca del mismo color del Brainie, pero debes ver muy bien cómo lo vas a hacer, pues si no lo ubicas correctamente puedes estorbar a los demás; este juego presenta un concepto algo novedoso pero no causa mucha emoción el jugarlo. **TITUS - SNES**

Break Thru!



Break Thru! demuestra que los juegos Puzzle llegaron para quedarse (o de qué otra forma te puedes explicar que sigan saliendo), al jugar Break Thru! empiezas con varios cuadritos de colores que podrás eliminar al encontrarse 2 ó más cuadros del mismo color únicamente en forma vertical u horizontal. Mientras desaparecen caerán otros. Esto lo harás con un tiempo límite pues la meta del juego es hacer la mayor cantidad de puntos, Este juego es para uno o dos jugadores. PD: Es del creador de Tetris. **SPECTRUM HOLOBYTE - SNES**



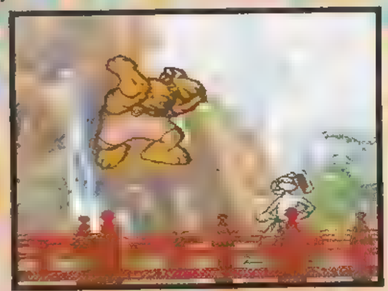


Otra compañía que despierta de un largo letargo es Square, cuestión bastante aplaudida por los que gustamos de los R.P.G. **Breath of Fire** es un juego que originalmente fue lanzado en Japón por Capcom y donde tú conduces a un joven guerrero y su peculiar grupo en una misión para liberar su tierra del mal que la asecha. Este es un juego bastante largo y con muchas cosas secretas que descubrir. **SQUARE SOFT - SNES**





Después de que en pasados CES la consigna era ver quién sacaba un juego de pelea que fuera mejor que SFII, ahora parece que es la de ver quién saca el juego de pelea con nuevos conceptos: **Brutal** es una muestra de ellos. Un extraño personaje conocido sólo como el Dalí Llama ha reunido a diferentes peleadores para buscar entre ellos a un digno aspirante al título del más fuerte, entre estos peculiares personajes podemos encontrar a Kung Fu Bunny, Prince Leon, Ivan Bear, Kendo Coyote y Foxy Roxy sólo por mencionar algunos; aunque en temática este juego no aporta mucho, los gráficos son buenos, sólo cabe esperar que la movilidad no sea mala pues ese es un problema común, en muchos juegos de este estilo. **CYBER SOFT - SNES**



BUBSY II

Cuando las cosas parecían haber vuelto a la normalidad en la vida de Bubsy, sus queridos sobrinos Terry y Nephew Terry se han extraviado en un centro de diversiones que está a punto de abrir, llamado "The Amazatorium" y que es un inmenso centro de "Realidad Virtual" donde el visitante podrá experimentar toda clase de sensaciones como nadar en ríos llenos de cocodrilos o volar rodeado de peligrosas aves.





Bubsy II tiene 30 escenas donde este héroe deberá buscar a sus sobrinos perdidos; como es costrumbre en todas las secuelas, Bubsy tiene nuevas habilidades, poderes y armas que le ayudarán a deshacerse de cuanto bicho -más real que virtual se atraviese en su camino. **ACCOLADE - SNES**

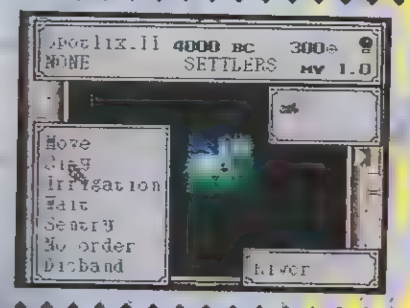


Cannondale Cup

Cannondale Cup le da un giro interesante a los juegos de carreras, pues aquí en lugar de manejar un bólido F-1 te subes a una superbicicleta con la que debes competir contra otros ciclistas en circuitos muy difíciles. En cualquier momento alguno de los contrincantes querrá sacarte del camino y también deberás estar muy atento pues se te cruzarán ocasionalmente estorbos como abuelitas, perros y otras cosas. **ASC - SNES**



Captain Commando



No todo en este CES fueron buenas noticias, esto lo decimos porque en la información que nos proporcionó Capcom para nuestro anterior número, nos dijeron que este juego sería para 3 jugadores simultáneos pero al parecer se arrepintieron y sólo será para dos; de todas formas prometieron que ésta será una buena traslación, cosa que no pudimos comprobar pues la versión que mostraron estaba aún en fase preliminar (aunque claro!, no deberíamos dudar de "el rey" de las conversiones). **CAPCOM - SNES**



Civilization

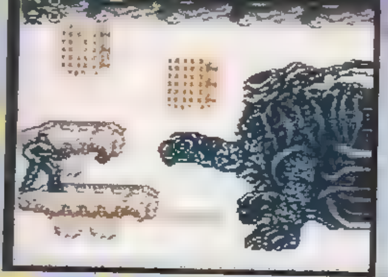
Si alguien tiene computadora seguramente ha jugado o ha oído hablar del **Civilization**; aquí tu objetivo es escoger alguna de las varias culturas antiguas y hacerlas florecer a través de los años; determinando si tu civilización será guerrera, científica o política, el juego termina hasta que los mandes al espacio. Un juego de estrategia muy al estilo de Sim City. **MICROPROSE - SNES**

Contra -The Alien Wars-

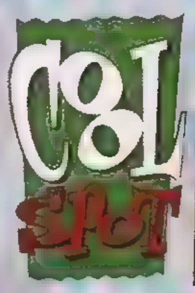




Konami en este CES decidió hacer una adaptación de su super juego Contra III de SNES para GB (aunque nosotros hubiéramos preferido que fuera un contra totalmente nuevo, pero de todas maneras es bienvenido); la historia ya la conocen: la organización Red Falcon ha regresado en busca de venganza, pero en lugar de eso se encontraron con el Equipo Contra que tendrá que deshacerse de esta amenaza de nuevo. Esta adaptación aunque no la hizo Konami es muy buena y captura el espíritu del juego de SNES y todo aquel que lo haya jugado estará de acuerdo con nosotros que es un juegazo (como dato curioso les podemos decir que la adaptación la hizo Factor 5, los mismos que programaron el Super Turrican). **KONAMI - GB**



También basándose en el juego de SNES del mismo nombre Virgin ha decidido crear la adaptación del juego **Cool Spot** para Game Boy; al igual que en el juego de SNES aquí Spot debe liberar a varios de sus amigos que se encuentran atrapados y dispersos en diferentes escenas. La versión de Game Boy tiene la misma animación increíble, que caracteriza a todos los juegos de Virgin. **VIRGIN - GB**







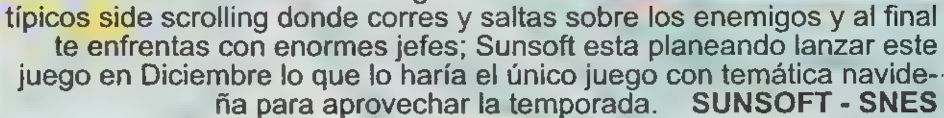
Crazy Chase

Dentro de los juegos más innovadores que encontramos en este CES está **Crazy Chase**. En este juego tú manejas a Kid Klown, el "héroe de la compañía" el cual debe rescatar a la princesa Honey que ha sido secuestrada por un maligno Payaso. Para poderla rescatar Kid Klown debe correr por varias escenas hacia la bomba que está la final e intentando llegar antes que la mecha, (¡como que la historia y el desarrollo del juego, no tienen nada que ver!, ¿o no?), Nada en esta vida es fácil y en los videojuegos menos, Kid Klown se encontrará en su camino con múltiples obstáculos que harán más difícil su misión. **KEMCO - SNES**

Daze Before Christmas

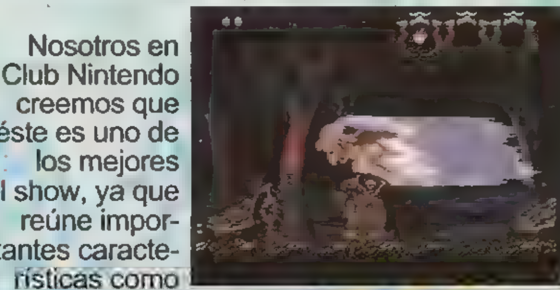


No crean que todo con Santa Claus siempre está bien, en esta navidad se ha metido en problemas laborales con los enanos y para colmo de males alguien ha perdido los juguetes para navidad así que el trabajo de recogerlos y entregarlos se le ha cargado a Santa. **Daze Before Christmas** entra en la categoría de los típicos side scrolling donde corres y saltas sobre los enemigos y al final te enfrentas con enormes jefes; Sunsoft esta planeando lanzar este juego en Diciembre lo que lo haría el único juego con temática navideña para aprovechar la temporada. **SUNSOFT - SNES**

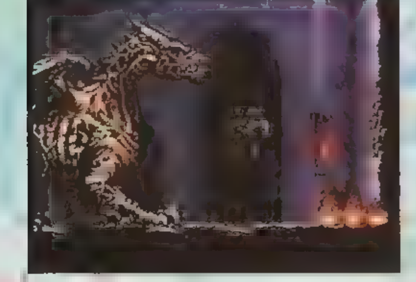




Demon's Crest™







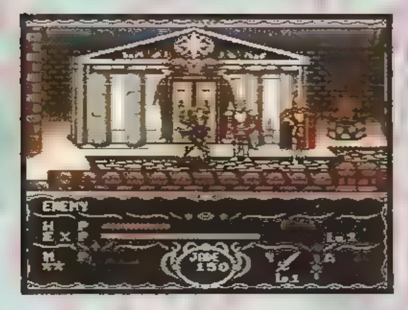
Nosotros en Club Nintendo creemos que éste es uno de los mejores juegos que se exhibieron en el show, ya que reúne importantes características como un excelente audio, muy buenas gráficas y un gran reto como para mantenerte ocupado un buen tiempo (aun teniendo batería). Fire Brand, la gárgola debe luchar contra un diabólico ser conocido como Phalanx quien ha robado las joyas de la corona de los demonios; para esta misión Fire Brand podrá transformarse en diferentes monstruos con algunas de las joyas que irá encontrando y que le servirán para explorar nuevas áreas en cada una de las escenas. **CAPCOM - SNES**



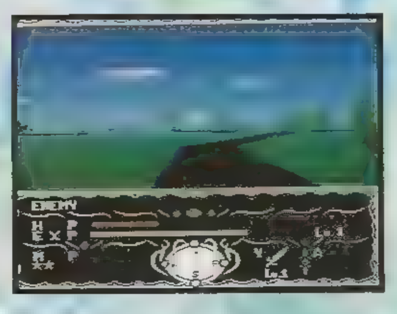
Double Dragon V -The Shadow Falls-



Utilizando a los personajes de la serie de T.V., Williams se prepara a sacar un juego más de **Double Dragon** pero saliéndose un poco de la temática original de los anteriores. Los hermanos Lee y otros peleadores se han reunido para luchar entre ellos y así buscar a alguien lo suficientemente bueno para enfrentarse a jefe Shadow; éste es un típico juego de pelea donde los personajes tienen diferentes habilidades y poderes especiales que seguramente pasará sin pena ni gloria como muchos del género. **WILLIAMS ENTERTAIMENT - SNES**



Dragon View



Aunque con otro nombre **Dragon View** es la secuela de Drakkhen, aunque a diferencia del primer juego Dragon View no sólo utiliza la perspectiva de 3D que caracteriza a Drakkhen sino que aquí también se usa una perspectiva en "Side scrolling" con lo que en Dragon View tenemos un juego que mezcla las características de R.P.G y acción.



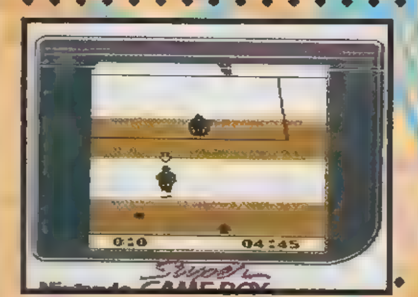
Dragon View presenta un gran reto para los jugadores que deben buscar diferentes implementos escondidos para luchar contra enemigos cada vez más poderosos, en este juego podrás tener 3 archivos distintos. **KEMCO - SNES**

Earth Worm Jim

Quizá tú hayas oído de super héroes raros pero ninguno como **Earth Worm Jim**, quien era un típico gusano de tierra hasta que un misterioso traje caído del espacio le dio super poderes (y claro, la habilidad de pensar), ahora deberá enfrentarse al dueño del traje quien lo quiere para fines no muy sanos que digamos.

Aunque la temática suene un poco rara este es un juego con mucha variedad y acción además de que los gráficos y animación de los personajes son excelentes, así estos factores hacen de este juego una de las revelaciones del CES (por cierto y aunque no viene mucho al caso te podemos anticipar que en E.U. se planea sacar una serie de T.V. y figuras de acción de este personaje). **PLAYMATES - SNES**

Elite Soccer



¿Otro juego de soccer?, lo bueno de éste es que es para Game Boy donde no hay muchos. **Elite Soccer** ha sido desarrollado por Rage Software y para una rápida definición te diremos que ésta es la versión del "Road to Glory" de Atlus pero para Game Boy; al igual que en el R.P.G esta versión viene con varios equipos internacionales de entre los que podrás elegir uno para jugar en los muchos modos que tiene este juego. **GAMETEK - GB**

ESPN National Hockey Night



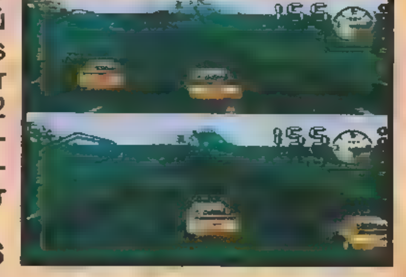


Después de haber sacado ya un título con la licencia de la ESPN (conocida cadena deportiva de TV por Cable) Sony ha decidido que, uno no es ninguno, y ya prepara otros 3 títulos de diferentes deportes, el primero es el **ESPN National Hockey**; este es un título de Hockey que se preve tenga muchas opciones como gran cantidad de equipos, calendario completo de juegos y estadísticas que se vayan acumulando, la perspectiva del juego nos recuerda un poco al Brett Hull Hockey de Accolade. **SONY IMAGESOFT - SNES**

ESPN Speed World Racing



Una característica de los juegos de Sony y ESPN es que los nombres están basados en programas o eventos que cubre normalmente esta cadena de televisión; en este juego tú compites en carreras de autos en todas las pistas de los E.U. y por cada victoria puedes ir mejorando tu vehículo (el juego es para 1 ó 2 personas simultáneas). Aunque a primera impresión y por los efectos que tiene en la presentación, al seleccionar el coche y por el locutor que "habla" puede parecer éste un buen título, sin embargo el juego en sí es muy convencional. **SONY IMAGESOFT - SNES**



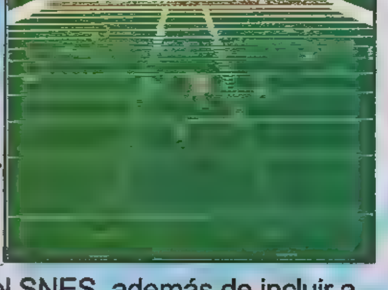


ESPN Sunday Night NFL

No sabemos si será nuestra imaginación o estas características ya las habíamos oído en otros juegos. **ESPN Sunday Night NFL** es un juego que incluye a todos los equipos de la NFL, tiene muchas jugadas ofensivas y defensivas para escoger y puedes jugar la temporada com-

pleta o jugar contra un amigo; pero no sólo las opciones nos parecieron convencionales, el modo de juego también es muy parecido a otros juegos del mismo género que aunque tenga un efecto de escala muy similar al usado en Goal 2 no impresiona mucho que digamos.

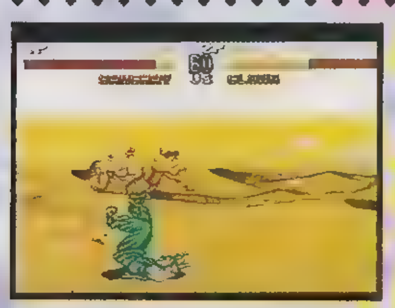
SONY IMAGESOFT - SNES





Con nuevos personajes, nuevos golpes y más secretos Takara prepara **Fatal Fury Special** para el SNES, además de incluir a algunos personajes que aparecieron en el primer Fatal Fury como Tung Fu Rue, Duck King o el mismísimo Geese Howard tiene mejorías técnicas, un ejemplo de ello es que el audio será en Dolby Surround con lo que se mejorarán los BGM ya existentes.

Aunque se pensaba que la salida de este juego no tardaría mucho, en el stand de Takara nos enteramos que FFS aparecerá hasta enero del '95, esperemos que valga la pena esperar. **TAKARA - SNES**



Hablando de características e historias similares en videojuegos aquí tenemos otra (y estamos seguros que no es nuestra imaginación): Hay 9 peleadores de diferentes partes del mundo, escoge 1 y prepárate a luchar para ganar el campeonato mundial, pero antes deberás derrotar a un extraño peleador conocido como Karnov. Cada peleador tiene varios movimientos especiales que te permitirán poner fin a las intenciones de victoria de tus rivales. **Fighter's History** es un juego que no innova gran cosa dentro del género de pelea y que sólo está recomendado para fans de hueso colorado; algo bueno de la versión de SNES es que tiene movilidad decente (que es mejor de lo que esperábamos). **DATA EAST - SNES**





Después de tenernos bastante tiempo esperando una secuela de este excelente R.P.G. al fin Square anunció que **Final Fantasy III** aparecerá en noviembre, este título es el que en Japón se conoce como F.F. VI y el cual es un juego con gráficos excelentes, música fuera de serie y una historia aún más interesante que la del F.F. II; algo que nos hizo creer que este juego estará listo para la fecha prometida es que aunque tiene poco tiempo de haber salido en Japón, la traducción al inglés ya esta casí terminada. **SQUARE SOFT - SNES**

Cuando se trata de buscar algo "nuevo e innovador" hay varias alternativas, por ejemplo, mezclar géneros





como la ciencia ficción, la acción y la aventura tal como sucede en **Fire Team Rogue** donde tú conduces a un equipo de combate con cinco personas que deben salvar de la destrucción no a un mundo sino a una galaxia completa conocida como "Spiral Arm". Nosotros no tuvimos la oportunidad de probar por mucho tiempo este juego, pero según cuenta la gente de Accolade este es un juego que mantendrá a los videojugadores atentos gracias al desarrollo de su historia y que jugarán horas y horas para poder terminar. **ACCOLADE - SNES**





FIRST QUEEN

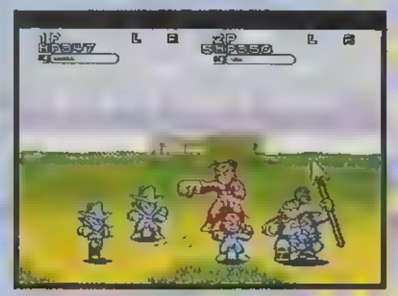
Vaya que este CES estaba lleno de contrastes, apenas te acabamos de decir que Square casi en 4 meses termina la traducción de F.F. III y desde el pasado CES que Culture Brain prometió lanzar este juego de estrategia no lo ha hecho; bueno, no hay que ser muy duros pues este juego necesita de un gran equipo para lograrlo, sin embargo, sigue en pie la promesa de sacarlo en América.
CULTURE BRAIN - SNES

The Flintstones

Como es del dominio público, Ocean y su política de comprar derechos de películas exitosas y hacer el videojuego rinde frutos de nuevo con la película de **los Picapiedra.** Como se ha vuelto costumbre en ellos tratan de adaptar lo mejor posible la historia de la película al videojuego y hacen un título con muy buenos gráficos pero con un "game play" algo malón, sólo nos resta esperar que algún día corrijan su camino, inclusive puede ser con este juego pues aún está en una fase muy preliminar.

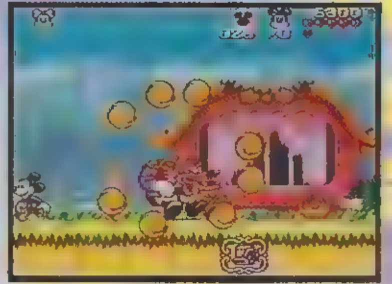


OCEAN - SNES



GALACTIC DEFENDERS

Galactic Defenders no es otra cosa más que la secuela del Super Ninja Boy que apareció aproximadamente hace un año; siguiendo con la misma onda que el anterior juego tú manejas a dos pequeños hermanos (Jack y Ryu) quienes protegen al país de Chinaland de los muchos peligros que le asechan, el juego se sigue desarrollando en escenas de acción, de R.P.G. y ahora se le ha agregado un modo de versus del típico estilo SF. Aunque del primer juego a éste se mejoró mucho la movilidad aún sigue dejando mucho que desear. **CULTURE BRAIN - SNES**

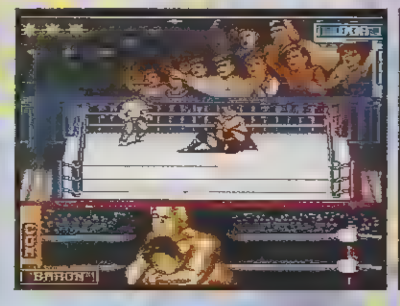


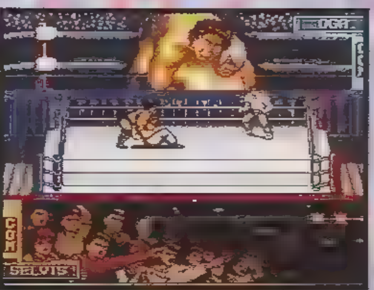
THE GREAT CIRCUS MISTERY

Esta secuela del Magical Quest ahora permitirá a jugadores y jugadoras unir fuerzas para buscar quien se encuentra detrás del misterio de la desaparación del circo utilizando a los conocidísimos personajes de Disney: **Minnie y Mickey Mouse. The Great Circus Mistery** ofrece a los jugadores el mismo concepto del anterior juego donde avanzas por diferentes escenas,conforme terminas las primeras obtienes trajes que te son de mucha ayuda; pero el cambio drástico está en la modalidad de 2 jugadores pues además de que se pueden ayudar deben cuidarse de no hacer perder a su compañero. Con mejores gráficos y sonidos, éste es un muy buen juego a esperar para este '94. **CAPCOM - SNES**



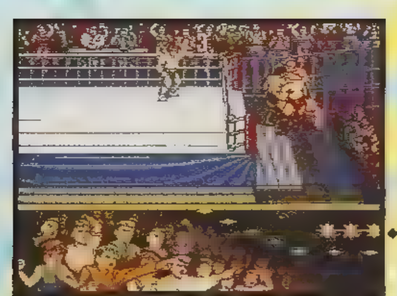






HAMMERLOCK

Uno de los terrenos que le hacía falta explorar a Jaleco en lo que a juegos de deportes se refiere, era la lucha libre, pero con **Hammerlock** ese pequeño detalle queda olvidado. Este es un juego con un concepto muy parecido a uno de lucha libre de Tecmo que salió para el NES hace tiempo donde en el ring puedes ver

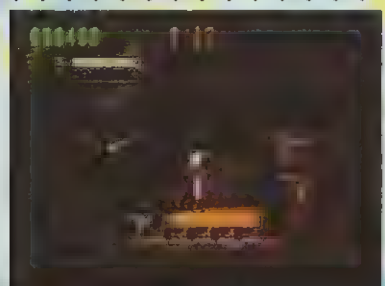


a tus peleadores pero cuando haces llaves, movimientos o golpes espectaculares aparecen cinemas displays donde ves la acción, este juego tiene muchísimos más cinemas que el de Tecmo, además permite competir a 1,2,3, ó hasta 4 jugadores al mismo tiempo. Aunque en sí el juego mismo no sea la gran cosa esto se nos hace un interesante experimento en cuanto al uso de los cinemas displays se refiere.
JALECO - SNES

HOME IMPROVEMENT



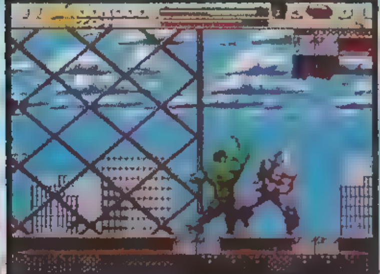
Aun cuando este juego se encuentra desarrollándose, está basado en una serie de televisión que se transmitió hace algún tiempo. Aquí el héroe es un conductor de un programa de televisión, todo iba bien hasta que alguien robó unos planos de herramientas secretas, así que él decide buscar a los ladrones en todos los sets del estudio. Al desarrollarse la acción en diferentes sets no esperes encontrarte otras armas que no sean engrapadoras, taladros o perforadoras. **ABSOLUTE - SNES**



THE HURRICANES

Gracias a la pasada copa del mundo en E.U. aparecieron una enorme cantidad de juegos de soccer pero ninguno como **The Hurricanes**, ya que éste es un juego de aventuras con los personajes de una caricatura que se transmite en E.U. En Hurricans tú controlas a un personaje que debe explorar diferentes escenas donde obviamente se encontrará con diferentes peligros y dificultades que deberá combatir con un ¡superpoderoso balón! que si no ocupas correctamente lo poncharás y quedarás indefenso por algunos segundos. Aunque el tema y modo de ataque del héroe son diferentes a lo antes visto, la escencia del juego sigue siendo muy parecida a otros "side scrolling". **U.S. GOLD - SNES**





THE INCREDIBLE HULK

Al parecer resulta un buen negocio hacer videojuegos con personajes de Comics, ahora U.S. Gold prepara un juego con el famoso monstruo verde **Hulk**. Su misión es la de acabar con muchos de sus enemigos más notables como Leader, Rhino y Abomination. En cada misión Hulk aparece al principio de una gran escena llena de peligros y cuartos secretos, él tiene que buscar la salida para poder avanzar a la siguiente. El personaje tiene muchos movimientos y animaciones con lo que pretende hacer un buen juego. **U.S. GOLD - SNES**

ITCHY & SCRATCHY

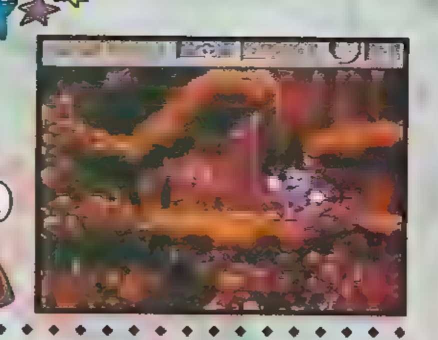


Una de las licencias que Acclaim más ha sabido aprovechar ha sido la de los Simpsons sacando juegos de casi todos los personajes de la serie de T.V. (así como están las cosas no sería raro que al rato salga un juego llamado "Moe's Bar Madness" o algo por el estilo). En este juego tú revives algunas caricaturas de estos "tiernos personajes" tomando el rol de Itchy quien como es su costumbre le hará la vida imposible a Scratchy. **Itchy & Scratchy** entra a la categoría de los juegos que más tiempo han llevado en su desarrollo (ya casi un año) y que al parecer ya estará listo ¡al fin! para estos meses. **ACCLAIM - SNES**

IZZY'S OLYMPIC QUEST

Hey¡ los 3 juegos que presentó U.S. Gold en este CES aparecieron casi ligados. Aunque parece un poco prematuro esta compañía presentó en este CES el juego con la mascota oficial de los juegos olímpicos

que se llevarán a cabo en el '96 en la ciudad de Atlanta; como uno se puede imaginar el juego estaba muy prematuro en su desarrollo pero según se supone **Izzy** deberá avanzar por 5 niveles representados por los aros olímpicos (tierra, aire, fuego, agua y magia) para poder llegar a los juegos olímpicos antes de que éstos empiecen. **U.S. GOLD - SNES**





Jungle Book

Uno de los problemas de mostrar un juego desde que está muy preliminar es que aunque tome el tiempo normal de su desarrollo parece que se ha retrasado mucho, tal es el caso de este juego para ambas versiones que al igual que el de Itchy & Scratchy del que comentamos anteriormente ya está muy próximo a salir. Como ya hemos comentado el juego está basado en la clásica película de Disney donde un niño de nombre **Mowgli** se pierde en la selva y es criado por los animales. La animación del juego en ambas versiones es muy buena y variada, lo único que nos pareció un poco fuera de lugar en la versión de SNES es que la dificultad es un poco alta para un juego que se supone es para niños. **VIRGIN GAMES - SNES Y NES**









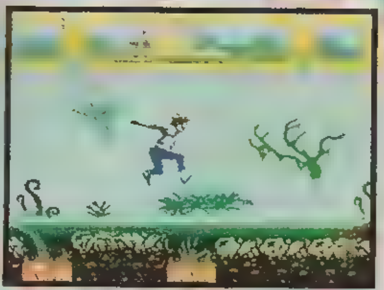
Justice League

Si te es difícil imaginarte a diferentes superhéroes de DC peleando entre ellos o también contra algunos de sus rivales para lograr destacar como el mejor superhéroe espera a ver el juego que tiene Sunsoft bajo la manga. Tomando a algunos personajes de su nueva licencia y agregándole a cada uno golpes y movimientos especiales que vayan de acuerdo a su personalidad, Sunsoft planea lanzar este nuevo juego del género de pelea para principios del siguiente año; dar una opinión de este juego es muy aventurado pues aún está en desarrollo. **SUNSOFT - SNES**

King Arthur and the Knights of Justice

Sigue en pie el proyecto de Enix de lanzar este juego que se prometió desde el CES pasado y que toma su historia de una serie de televisión. La trama del juego se basa en las aventuras que corren cada uno de los caballeros de la famosa mesa redonda. Para abandonar la línea que ha caracterizado a los juegos de esta compañía **King Arthur** es un juego de aventuras tipo Zelda o Gaia y para cada diferente misión tendrás la posibilidad de elegir a 2 personajes diferentes. **ENIX - SNES**





Lester the Unlikely II

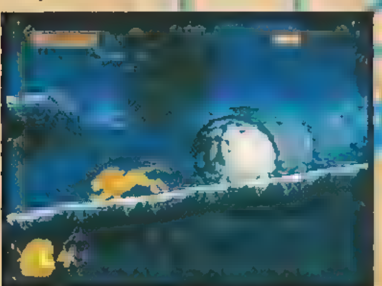
Vuelve uno de los héroes más carismáticos, con más carácter y una increíble musculatura: **Lester**; pero la pregunta obligada es ¿Por qué?. Después de salvar una aldea en la jungla y rescatar a una preciosa nena; Lester regresa por más y aunque todavía no sabemos por qué o para qué, de lo que sí estamos enterados es que el juego seguirá conservando la misma línea en los gráficos, sólo esperamos que lo mejoren en movilidad y dinámica del juego pues eran terribles estos aspectos en el primer juego. **DTMC - SNES**



Disney's THE LION KING



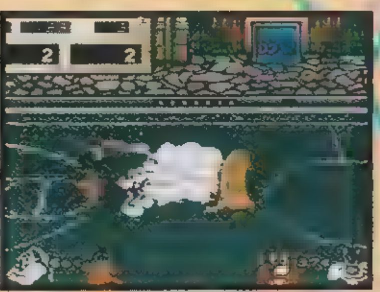
Nuestra duda para este CES era quién de los licenciatarios iba a ser el elegido por Disney Software para obtener la licencia de **"The Lion King"** y la noticia es que Virgin resultó ser el licenciatario elegido: como es de suponerse el juego estará basado conforme a la historia de la película donde acompañas a Simba desde que es un cachorro hasta que se convierte en un rey adulto y tiene que enfrentar a su temible tío Scar para reclamar su puesto como monarca absoluto. La animación de este juego es excelente (hay más de 2000 frames de animación para los personajes del juego que fueron hechas por los mismos dibujantes del film) y la música está directamente sacada de la película; este título tendrá 24 megas de memoria y se espera esté listo para diciembre.





VIRGIN - SNES

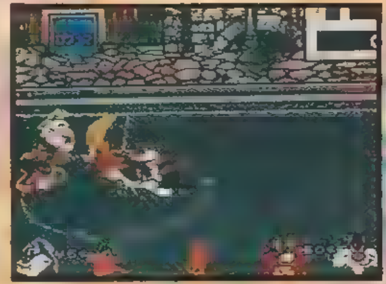


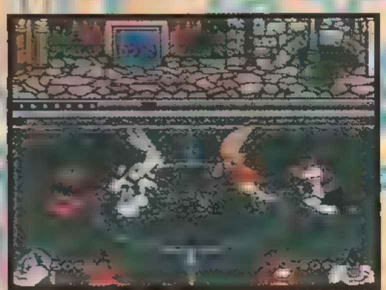


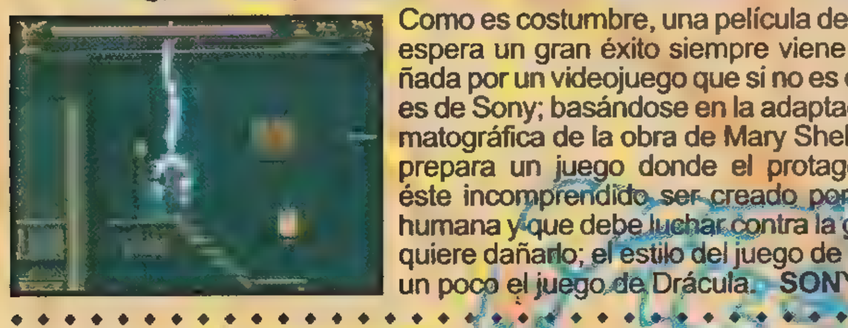


Tomando el concepto del juego NBA Jam y uniéndolo con los personajes de los Looney Toons (Sunsoft, una de nuestras compañías favoritas para ganar el título de los que mejor explotan sus licencias) la gente en Sunsoft ha creado el juego **Hoop it up!** a diferencia de otros juegos que también han explotado este tema Hoop it up! tiene muchos detalles que lo hacen tomar giros insospechados y muy divertidos; para empezar una de sus características es que podrás elegir entre diferentes personajes muy conocidos a uno con varios trucos bajo la manga, como convertir el balón en una bomba (que obviamente nadie quiere) o transformarlo en un pequeño perro escurridiso; al igual que otras versiones este juego será para 4 personas al mismo tiempo.

SUNSOFT - SNES







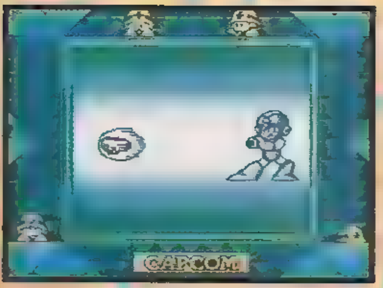


Como es costumbre, una película de la que se espera un gran éxito siempre viene acompañada por un videojuego que si no es de Ocean es de Sony; basándose en la adaptación cinematográfica de la obra de Mary Shelley, Sony prepara un juego donde el protagonista es éste incomprendido ser creado por la mano humana y que debe luchar contra la gente que quiere dañarlo; el estilo del juego de lado y el tipo de gráficos nos recuerda un poco el juego de Drácula. **SONY IMAGESOFT - SNES**

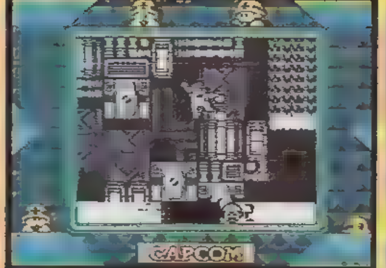
MEGA MAN V

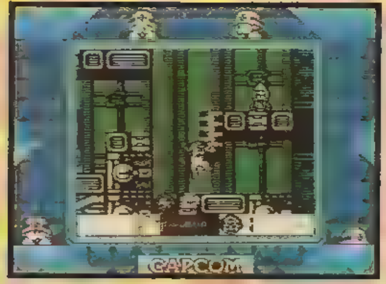
Para la gente en Capcom parece que es casi una obligación sacar un juego de **Mega Man** en cada CES, esto lo decimos porque en Chicago tuvimos la oportunidad de checar 2 juegos nuevos de este personaje que se suman a los anteriores (eso sí que es popularidad); a diferencia de anteriores versiones de Mega Man para G.B., aquí los personajes son completamente nuevos y no reciclados de las versiones de NES; estos robots provienen de diferentes partes





del sistema solar y reciben el nombre del planeta del que vienen (Tierra, Mars, Mercury) para esta nueva batalla Mega Man le da un pequeño descanso a Rush y ahora se hace acompañar de un gato llamado "Tango". **CAPCOM - GB**





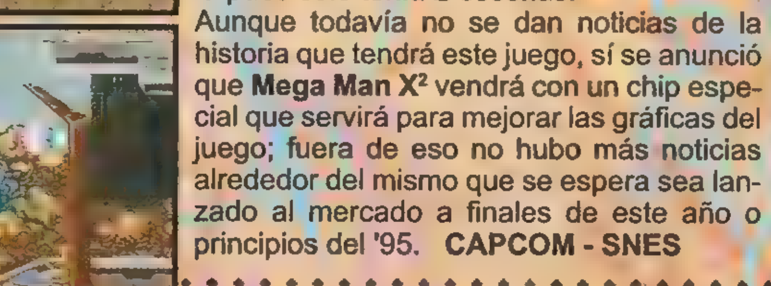
Mega Man X²

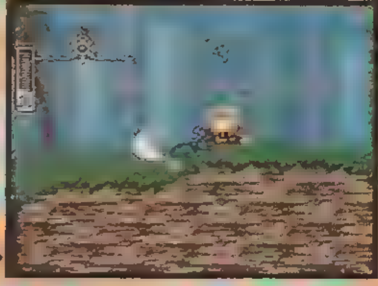




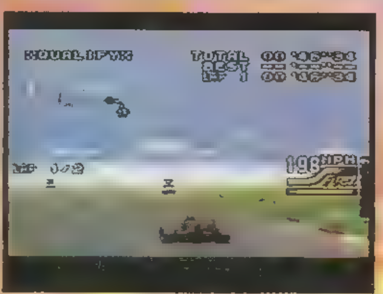
Al terminar el juego de Mega Man X, Sigma amenaza con regresar a vengarse pero nosotros no esperábamos que lo hiciera tan rápido; Capcom en este CES exhibió una versión muy preliminar de esta Mega Secuela pues sólo tenía 2 escenas.

Aunque todavía no se dan noticias de la historia que tendrá este juego, sí se anunció que **Mega Man X²** vendrá con un chip especial que servirá para mejorar las gráficas del juego; fuera de eso no hubo más noticias alrededor del mismo que se espera sea lanzado al mercado a finales de este año o principios del '95. **CAPCOM - SNES**











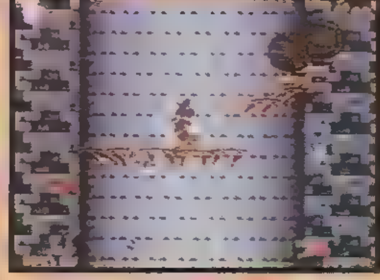
No sabemos a ustedes pero a nosotros nos pareció un poquito raro encontrar un juego de carreras en el Stand de una compañía que solamente presenta juegos de "Puzzles", pero no crean que por eso **Indy Car Racing** es un mal juego. En este título podrás competir en diferentes circuitos de E.U. en donde se corre en esta categoría, puedes competir tú solo o dos personas simultáneamente. **BULLET PROOF - SNES**

Mickey Mania



Aún no entendemos cómo una compañía puede llegar a crear juegos tan extremistas: unos muy buenos y otros muy malos; **Mickey Manía** entra en la categoría de los juegos buenos de Sony.

En este juego Mickey Mouse revive muchas de las caricaturas más famosas de él como aquella en donde debe entrar a una casa encantada para ahuyentar a unos fantasmas o cuando es director de una "orquesta" y es atrapado por un gran remolino; la animación y la movilidad son muy buenas, el juego tiene muchísimos efectos visuales que lo hacen muy llamativo. **SONY IMAGESOFT - SNES**

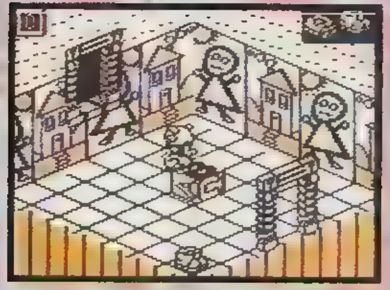


Mickey's Playtown Adventure

Otro juego con la participacion de este famoso roedor fue presentado pero en el Stand de Hi tech; con una historia un poco más de acuerdo a lo que caracteriza a esta

compañía los jugadores acompañan a **Mickey** a lo largo de un día donde se supone van aprendiendo cosas nuevas e interesantes de la vida diaria (aunque claro está, que si un niño ya sabe conectar y prender sus SNES no habrá mucho problema en aprender a usar la tostadora), el juego está pensado para niños en edad preescolar. **HI TECH - SNES**





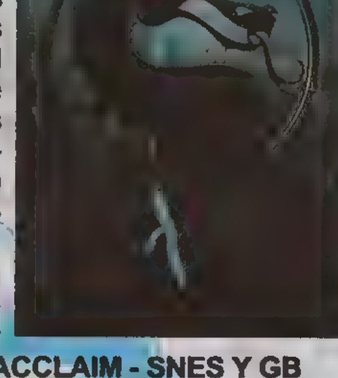
MONSTER MAX

Max es un raro monstruo con una extraña debilidad, la música rock y ahora él es protagonista de un juego para el G.B.; lo primero que alguien nota al ver este juego es su extraordinario parecido con otros títulos como, Solstice, Equinox o Altered Space por la extraña visión en 3D que se tiene; el personaje tiene un gran parecido en la movilidad a los héroes de los juegos que anteriomente mencionamos, por lo tanto ya se han de imaginar hacia qué tipo de público está dirigido este juego (para todo hay gustos). **TITUS - GB**

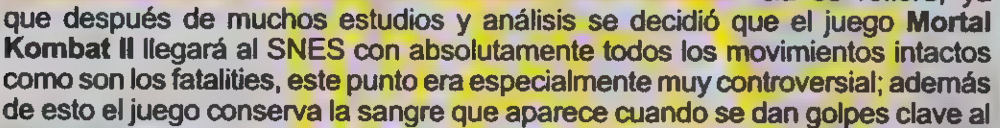




MORTAL KOMBAT II

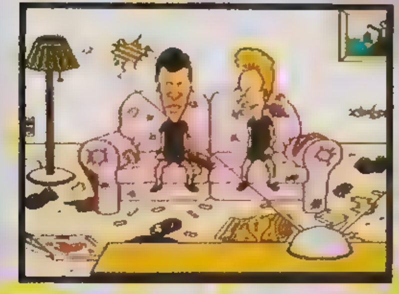


Sin lugar a dudas una de las noticias más importantes en este CES fue el cambio en la política de Nintendo en lo que a la violencia se refiere, ya que después de muchos estudios y análisis se decidió que el juego **Mortal Kombat II** llegará al SNES con absolutamente todos los movimientos intactos como son los fatalities, este punto era especialmente muy controversial; además de esto el juego conserva la sangre que aparece cuando se dan golpes clave al rival. La versión de SNES tiene a todos los personajes (normales y secretos) siendo ésta una excelente conversión, mientras que en la de Game Boy se tuvo que prescindir de 4 peleadores. **ACCLAIM - SNES Y GB**







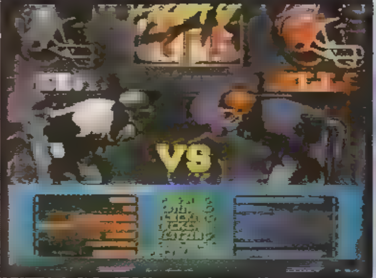


MTV'S BEAVIS & BUTTHEAD

Directamente de uno de los shows más raros e insanos que se pueden ver en la T.V. vienen **Beavis y Butthead** estelarizando su propio videojuego. Este par de problemáticos cuates deben hacer méritos con muchos de sus amigos y enemigos con tal de ganar suficiente dinero y así poder asistir al concierto de Heavy Metal que se llevará a cabo en su ciudad. **VIACOM - SNES**

NFL QUARTERBACK CLUB 95

¿95?, ¿Acaso hubo uno antes?, al parecer la gente de Acclaim quiere revivir ese antiguo proyecto que parecía ya no iban a sacar con un '95 al final del nombre; **Quarterback Club '95** tiene 3 diferentes






AURA
INTERACTOR
Disfruta
la nueva
sensación
de vivir
tus
videojuegos
favoritos



CLUB NINTENDO AND SUPER S.F.II TURBO THE BEST!
13777
Revista Club Nintendo
Pestalozzi # 838
Colonia del Valle
C.P. 03100 México D.F.
POR AVION
AIR MAIL
I TOLD YOU TO FIRE FIRST!
REVISTA "CLUB NINTENDO"
PESTALOZZI #838
COL DEL VALLE
C.P. 03100 México D.F.
UH! LEAVE ME ALONE!
MEXICO
POR AVION
AIR MAIL
CLUB NINTENDO
Pestalozzi #838
Col. del Valle
C.P. 03100
México D.F.
DUCK
POR AVION
AIR MAIL
MARIO KOMBAT
MARIO FIGHTERS
(dibujo Plano)
Who is the
REMITENTE
Adiel Alejandro
Sánchez Ponce
Colina Aurea #2168
Col. de Atemajac
C.P. 45170 Zapopan
Jalisco
CLUB NINTENDO
12978
DESTINATARIO
REVISTA CLUB NINTENDO
PESTALOZZI #838
Col. del Valle
C.P. 03100
CORREO AEREO VIA AIR MAIL
REMITE: Hermanos Espinosa Durán
Calle 6-B casa 18-2 Bosques San Sebastian
C.P. 72310 Puebla Pue.
X-DO-KEN
CLUB NINTENDO
Col. del Valle
C.P. 03100
México D.F.
REVISTA NINTENDO
Pestalozzi #838 C.P. 03100
Col. Del Valle MEXICO D.F.
CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838
Col. del valle, MEXICO D.F.
C.P. 03100
12202
TIJUANA B.C.
CORREO AEREO VIA AIR MAIL
TRADEWEST
JVC
SEIKA
Virgin
AKlaim
TAITO
ASC
Pestalozzi #838
Col. del Valle
C.P. 03100
REVISTA
Col. del Valle
C.P. 03100
LOS


DARKSTALKERS
The Night Warriors
CLUB
Nintendo®


JURASSIC PARK
Revista Club Nintendo
Pestalozzi #838 Col. Del Valle
C.P. 03100 México, D.F.
LOS PEQUEÑOS GIGA
NINTENDO
Grupo: Los Caballeros del Zodiaco
[redacted]
Blvd. García de León No. 587
Col. Chapultepec Sur
58260 Morelia, Mich.
México
Revista Club Nintendo (Sección Dr. Mario)
Pestalozzi 838
Col. del Valle
México D.F.
C.P. 03100
MARIO
AIR MAIL
Carlos Alejandro
Rure Perez
Jesus 5 60 Guad. Jal.
C.P. 44200
13168
14 FEB 94
CLUB NINTENDO
Pestalozzi #838
Super
GOAL
2
Revista Club Nintendo
Pestalozzi #838
Col. del Valle
C.P. 03100
Mexico D.F.
DESTINATARIO
CLUB NINTENDO
Pestalozzi #838
Col. Del Valle
Mexico, D.F. C.P. 03100
FRAGIL
MARIO
Pestalozzi 838
Col. del Valle
Mexico DF
CP 03100
MEGA MAN X
1300
Club Nintendo
Pestalozzi #838


AURA
INTERACTOR
Introducete
a la
5a. dimensión
de tu
videojuego
AURA
AURA INTERACTOR
en México:
S.A. de C.V
Credencial e Información Adicional del
o Llamanos al Tel: 682-97-

modos de juego: Multitemporada, que es como muchos otros juegos de este deporte pero éste para 4 jugadores, QB Challenge y Crunch Time Similator que son opciones que te permitirán poner a prueba diferentes habilidades de cada Quarterback como potencia, velocidad y puntería; de los juegos de futbol americano este es uno de los más decentes. **ACCLAIM - SNES**

NIGEL MANSELL'S INDY CAR RACING

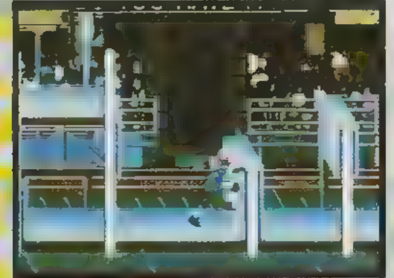


¿Realmente se estará poniendo muy de moda la fórmula Indy en los Estados Unidos? ¿Por qué habrá 2 juegos muy parecidos de esta categoría? Aunque los dos no son muy parecidos en el juego, sí lo son en el nombre (así que no sería raro que el de Bullet Proof o éste tuviera una ligera modificación) y en algunas de las características que ofrecen como la opción de dos jugadores simultáneos o el correr por todas las pistas en los Estados Unidos, aparte de que aquí puedes modificar tu coche y hacer paradas en los pits para cargar combustible o cambiar llantas. **ACCLAIM - SNES**

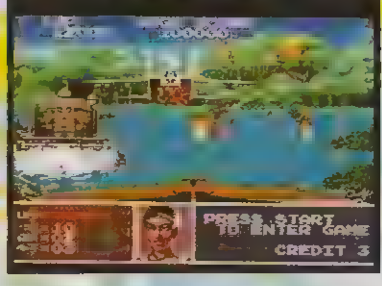


NICKELODEON GUTS

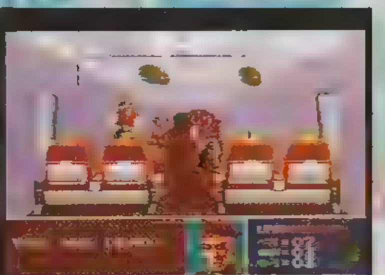
Basándose en el programa del mismo nombre que pasa en la televisión por cable en Estados Unidos, Viacom prepara el juego **Nickelodeon Guts**, aquí uno o dos jugadores simultáneos pueden participar en 7 diferentes y muy raros eventos para competir y buscar quién es el mejor y ser un héroe deportivo (si es que al tratar de anotar una canasta colgado de un resorte, se le puede considerar un deporte). Para lograr un mayor realismo las imágenes y movimientos de los personajes han sido digitalizadas mediante el sistema Rotoscope. Aunque el juego se puede llegar a ver interesante es de ésos que ya no ofrecen mayor emoción una vez que dominas todas las pruebas. **VIACOM - SNES**



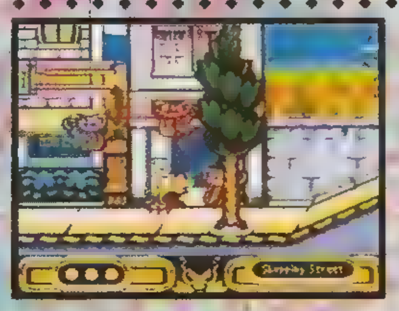
OPERATION THUNDERBOLT



Operation Thunderbolt fue un juego que sacó Taito en Arcadias hace algunos años, cuando se pusieron de moda esos juegos de Ametralladora, ahora ha decidido lanzarlo para el SNES; a diferencia del juego de Arcadia que sólo tenía 2 personajes para escoger, éste tiene 6. Además de que lo podrás jugar con el control pad, con el mouse y con el Super Scope, este título es para 1 ó 2 jugadores al mismo tiempo y su misión es la de rescatar un avión y a sus pasajeros que han sido secuestrados por el presidente de la república de Bentazi. **TAITO - SNES**



PAC-MAN 2 THE NEW ADVENTURES



Vaya, al parecer éste fue el CES en el que compañías que tenían proyectos que ya no iban a sacar lo pensaron más detenidamente y llegaron a la conclusión de que "siempre sí", como es el caso de este juego que vimos hace ya más de un año y pensamos ya no iba a salir. Este es un juego entre aventura y R.P.G. donde es tu deber ayudar a Pac Man para evitar que se meta en problemas pues él va actuando normalmente pero tú debes prepararle su camino. **NAMCO - SNES**

PITFALL -THE MAYAN ADVENTURE-

Activision después de algún tiempo de espera parece que ahora sí en esta mitad del '94 va a lanzar el juego de Pitfall the Mayan Adventure; el juego está basado en los

que salieron de Pitfall para el Atari 2600, el héroe de esta aventura es Pitfall Harry Jr., hijo del legendario Pitfall Harry quien ha sido capturado y el Jr. tiene que rescatarlo. **ACTIVISION - SNES**







¿No les da la impresión a ustedes que los juegos en este reporte vienen en bloques?, los dos últimos que hemos mencionado prometieron que iban a salir hace tiempo y para completar aparece el juego de **Popeye**. Nuestro héroe come-espinacas tiene que completar diferentes misiones que están divididas en un mapa, cada una de las escenas ofrece un peligro o ayuda, todo depende del número de casilleros que te toque avanzar. **AMERICAN TECHNOS - SNES**



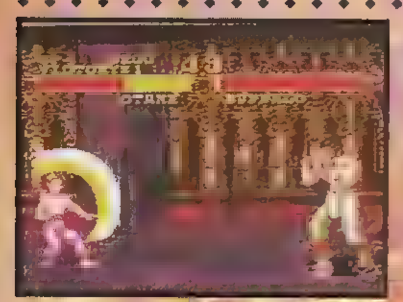


Haunted Holiday



Para los que creen que somos exagerados al mencionar que Sunsoft explota bien sus licencias aquí tenemos otra prueba, **Porky Pig's Haunted Holyday** es un juego bastante raro pues cuando lo prendes o reseteas siempre es diferente, ya que te pueden tocar escenas de side scrolling que tienen diferentes fondos, adornos o algunas veces te puede tocar un extraño juego de deportes tipo olimpiadas pero nada serio; este concepto de poner siempre tu cartucho es bastante interesante y habrá que checar las aplicaciones que se le den a futuro. **SUNSOFT - SNES**



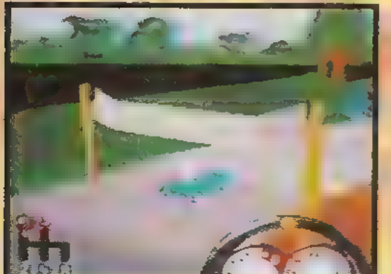


POWER INSTINCTS

Con el mismo concepto de tomar a varios peleadores con el dominio de diferentes artes marciales y hacerlos pelear entre ellos para buscar al mejor de este clan que será el líder por los siguientes años, tenemos **Power Insticts** de Atlus. Con 8 diferentes personajes este juego adaptado del título de Arcadia ofrece un nuevo reto a vencer para los fanáticos de este género; aunque la versión que se mostró en este CES sólo tenía a la mitad de personajes programados había aspectos que se pudieron checar, como la movilidad que es decente aunque algunos valores de los personajes estaban medio raros, pero esperemos que se compongan. **ATLUS - SNES**







POWER SLIDE

Un poco escondidos encontramos a Elite, una compañía programadora de videojuegos que ahora se quiere lanzar como licenciatario con un juego programado con el Chip SFX: **"Power Slide"**. Este será un título de carreras de automóviles que a diferencia de Stunt Race ellos lo están programando un poco más serio (tipo simulador) teniendo características como que si chocas esto influya de manera realista en el funcionamiento de tu vehículo (también si traes una llanta baja y todo ese tipo de cosas); además de esto tendrás diferentes vistas de la competencia, un toque que no podía faltar en un juego que pretende ser tan real. **ELITE - SNES**





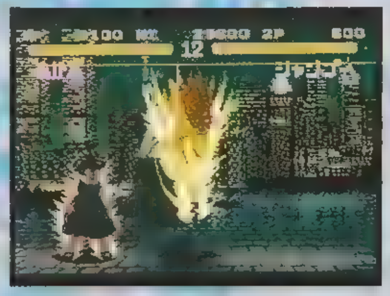
RACE AMERICA

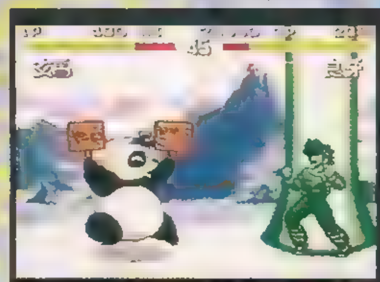
Race America es un decente juego de competencias en diferentes categorías como son, automovilismo, motociclismo y Jet Ski; a lo largo de diferentes fechas y lugares en todos los Estados Unidos tendrás que competir contra los mejores exponentes de estas categorías. Aunque el juego tiene mucho parecido con el anterior título de carreras de Gametek Nigel Mansell's World Championship tiene también muchas mejoras, ahora podrán competir dos jugadores al mismo tiempo y un mejor efecto de escala. **GAMETEK - SNES**

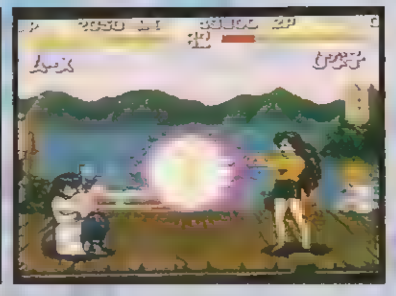


Ranma ½ II
ANYTHING-GOES MARTIAL ARTS

Tomando a los personajes de un famoso Manga (o Comic) en Japón y los E.U. Toho ha decidido arrebatarle los derechos a DTMC, para sacar la secuela de este juego. La trama gira alrededor de un torneo que ha organizado un raro personaje (pero menos raro que los principales: Un Panda, Un muchacho que cuando se moja con agua fría se transforma en mujer y un pervertido maestro de Kendo) y donde el premio principal es un gato que concede los deseos de uno. Aunque el juego tiene muy buenos gráficos y varios poderes normales y especiales su problema es que es un poco lento aún en la máxima velocidad y la música es deprimente. **TOHO - SNES**



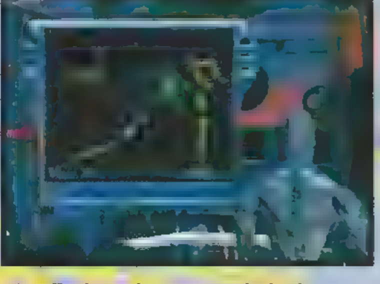




THE REN & STIMPY SHOW -TIME WARP-

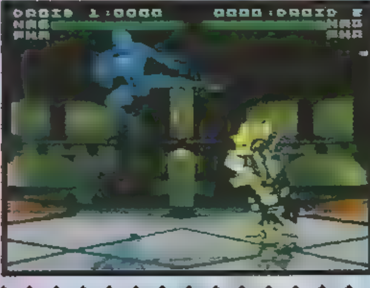


Estos personajes conocidos por las personas que tienen televisión por cable vuelven a las andadas en un título más para el SNES; en esta ocasión ellos visitan diferentes épocas en el pasado y futuro gracias a una máquina del tiempo inventada por Stimpy y aún no estando en su propia era siguen metiéndose en problemas.
Al igual que su primer juego de esta licencia, este título no aporta nada nuevo a los juegos de "Side Scrolling" buscando solamente la aceptación por la popularidad de los personajes. **THQ - SNES**





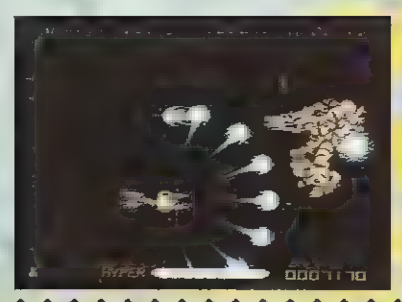
Utilizando una nueva técnica de programación y el máximo de recursos del SNES, Absolute presentó su título "fuerte" de la temporada. Aunque la temática del juego es una nueva versión del super explotado "pelea entre dos personajes" visualmente el título es muy atractivo gracias a los gráficos de los personajes que para ser creados se siguió un sistema parecido al de Donkey Kong Country pero menos complejo. **ABSOLUTE - SNES**





R-TYPE III

Después de la desaparición de Irem como licenciatario en América quedó la duda de qué iba a pasar con los juegos que estaban a punto de lanzar; pues para





fortuna de muchos, Jaleco decidió comprar los derechos para comercializar **R-Type III**. A diferencia del primero, éste tiene una acción muy rápida y la dificultad es bastante elevada; los gráficos y la música son muy buenos además de que ahora ya puedes escoger entre 3 diferentes Weapon System que amplían tus posibilidades en cuanto a número de armas se refiere. **JALECO - SNES**

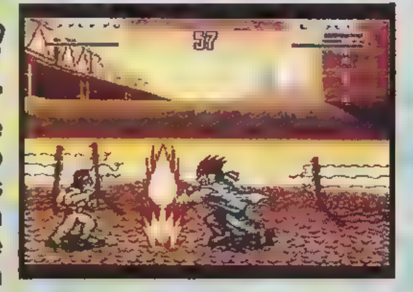
SAMURAI SHODOWN



Tal y como lo dimos a conocer en el anterior número **Samurai Shodown** ya se encuentra en desarrollo y se espera su salida para el mes de Noviembre de este año. Debido a que este juego tendrá la cantidad de 32 megas de memoria, en Takara han prometido que ésta será una de las mejores traslaciones que se han hecho pues piensan incluir absolutamente todos los personajes, movimientos, escenas, bonus rounds y hasta los cinemas display que aparecen cada 3 peleadores. Ahora ya sólo queda esperar que la adaptación sea tal como la prometen pues sabemos que este juego en su versión de Arcade tiene muchos fans. **TAKARA - SNES**

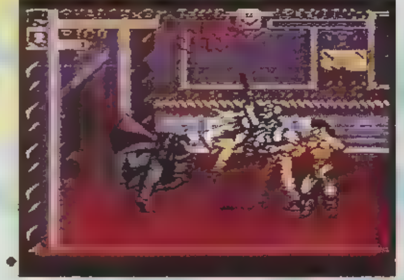
SD GOLDEN WARRIORS





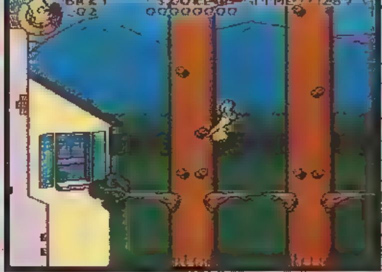
Aplicando el concepto de **"Special Deformers"** (es que si usan el de Super Deformers se pueden meter en broncas) que tiene como característica la de personajes con grandes cabezas y cuerpos pequeños, Culture Brain prepara un nuevo juego de los personajes de su anterior juego Golden Warriors. Aunque la gente de Culture Brain sea buena para los gráficos (eso hay que reconocérselo) todavía siguen teniendo problemas con los valores y la movilidad de los personajes que es muy mala. **CULTURE BRAIN - SNES**

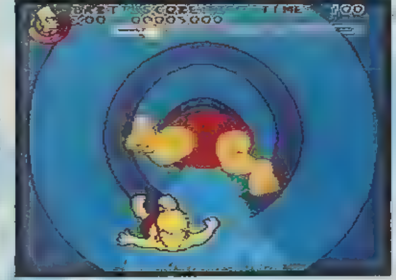




Claro, siendo un juego de Ocean tenía que ser basado en una película; básicamente el juego sigue siendo el mismo que se mostró en el pasado CES siendo éste un juego de pelea al estilo de Final Fight para 2 jugadores simultáneos. Al igual que cualquier típico juego de Ocean los gráficos en general son buenos pero les hace falta alguien un poco más exigente que se encuentre checando lo de la movilidad en sus juegos ya que tienen muchos detalles a corregir. **OCEAN - SNES**

THE SIMPSONS -VIRTUAL BART-





Utilizado como conejillo de indias para un experimento de Realidad Virtual, Bart debe explorar 6 diferentes mundos, unos muy peligrosos y otros bastante extraños. Nosotros creemos que este juego estaba destinado a ser la secuela de "Bart's Nightmare" pero para ponerlo un poco a la moda decidieron llamarlo **Virtual Bart**. Al igual que su predecesor éste tiene varias escenas que tienes que jugar una y otra vez para poder dominar y pasarlas, los gráficos van de acuerdo con los personajes pero pensamos que hubieran podido mejorar un poco la movilidad en algunas escenas como la del Dino-Bart. **ACCLAIM - SNES**



Vaya, este juego sí que tiene un nombre original, aunque esto es comprensible tomando en cuenta que la gente de Konami todavía no decide si trae o no este juego de **Soccer** a



América. En Japón tiene el nombre de "Perfect Eleven" y es un muy buen título de Soccer - Y miren que hemos visto muchos últimamente- con buenos gráficos, movilidad y animación en los personajes, el único punto malo es la reciente saturación de ese tipo de juegos que hubo. **KONAMI - SNES**



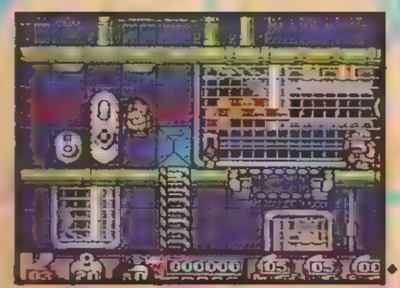
Sonic Blastman 2



Inevitablemente si los malos regresan por la venganza, los chicos buenos lo hacen también, pero ¿qué pasa cuando los malos vienen en un grupo pesado? pues los buenos piden ayuda tal como sucede en este juego en donde ahora **Sonic Blastman** se hace acompañar de dos héroes nuevos: Sonia y el Capt. Choyear. Aunque este juego entra en la famosa categoría de los de Pelea tipo Final Fight este es uno de los juegos más dinámicos que hemos visto de ese tipo en un buen tiempo. **TAITO - SNES**



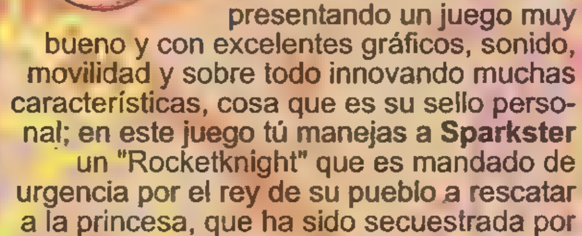
S.O.S. Sink of Swan

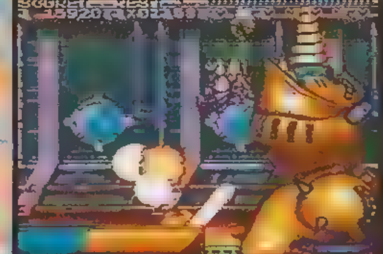


Otro de los juegos extraños del CES. Aquí tú manejas a un no muy experimentado buzo que debe encontrar la salida de varios laberintos que se van llenando poco a poco de agua, pero para no hacerlo tan fácil también debe eludir a algunos enemigos que van apareciendo en su camino. Aunque el juego parezca interesante no hay mucha emoción al jugar este título, se podría decir que son de esos que no aportan algo nuevo. **TITUS - SNES**

Sparkster







Que bueno es ver que Konami regrese después de lo que para nosotros los videojugadores fue un eterno descanso, presentando un juego muy bueno y con excelentes gráficos, sonido, movilidad y sobre todo innovando muchas características, cosa que es su sello personal; en este juego tú manejas a **Sparkster** un "Rocketknight" que es mandado de urgencia por el rey de su pueblo a rescatar a la princesa, que ha sido secuestrada por un Reino rival. Una cosa que se nota al jugar este título es ese "feeling" que uno siente cuando juega un programa de esta compañía. Es de los juegos que se deben checar. **KONAMI - SNES**



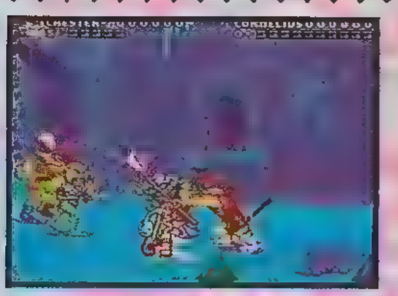
Stargate



Hay gente que dice que las pirámides son unas maravillas creadas por los Egipcios, hay otros que dicen que son las tumbas más grandes que existen, pero ahora, gracias a una película se abre una nueva hipótesis: "¿Son las pirámides el portal hacia otra dimensión?"; la respuesta a esta incognita se resolverá cuando Acclaim lance este juego

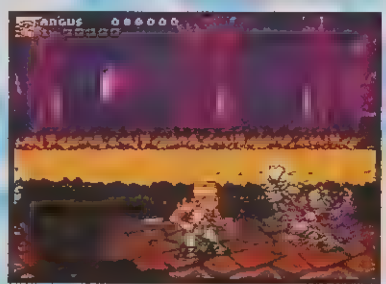


que está basado en la película del mismo nombre y que se estrenará en un futuro no muy lejano; aquí tú junto con un investigador deben descubrir el secreto que tienen las pirámides. **ACCLAIM - SNES**

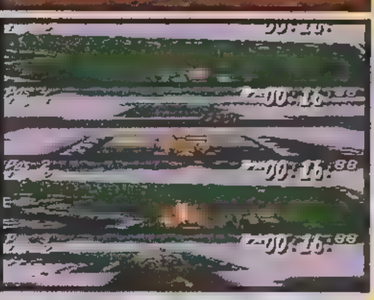




No sabemos si sea por los personajes, por el tipo de juego que ha sido sobre explotado o por la rara movilidad que tenía este juego pero hubo algo de él que no nos agradó; tú solo o con un amigo ponte al mando de un grupo de 5 diferentes "Trolls guerreros" que deben recuperar varias piedras mágicas que pertenecen a su pueblo y que han sido robadas. Como te podrás dar cuenta por la historia éste es un juego convencional que aunque tenga buenos gráficos, no lo levantan. **KEMCO - SNES**





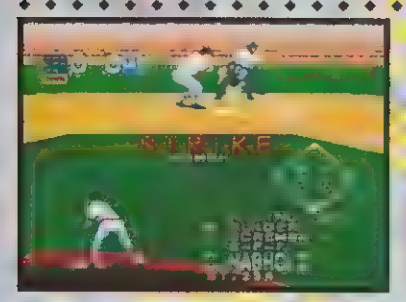


STREET RACER

Si uno analiza bien el juego de Super Mario Kart verá que lo divertido no sólo era competir sino, también deshacerse de ese jugador estorbo que siempre había. Pues bien, retomando la onda de los juegos de carreras y poniendo un especial énfasis a la hora de deshacerte de tus rivales aparece **Street Racer**, un muy interesante e innovador juego de carreras para 1, 2, 3 ó 4 jugadores simultáneos. Aquí tú podrás elegir entre 8 diferentes corredores que tienen equipados sus autos con suficientes armas y tretas para ganar a como dé lugar. Algo muy importante es que al estar jugando 4 personas al mismo tiempo la pantalla se divide y la visión se disminuye, pero sigue siendo buena para jugar. **UBI SOFT - SNES**

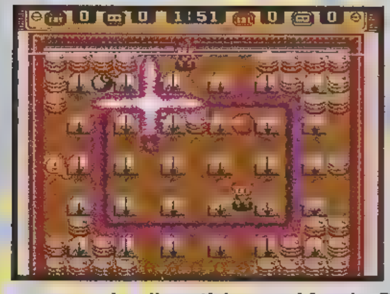






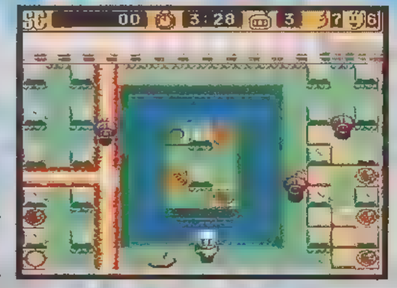
SUPER BASES LOADED 3

Aunque el segundo SBL no tenga mucho tiempo de haber salido al mercado Jaleco ya esta trabajando en la tercera parte de esta serie de juegos de Baseball que han sido muy buenos. Este título aún se encuentra en desarrollo, pero los datos que pudimos obtener es que el juego conservará la visión de 3D que caracterizó al segundo, sin embargo, piensan hacerle muchas mejoras, para hacer más dinámico el juego. **JALECO - SNES**



SUPER BOMBERMAN 2

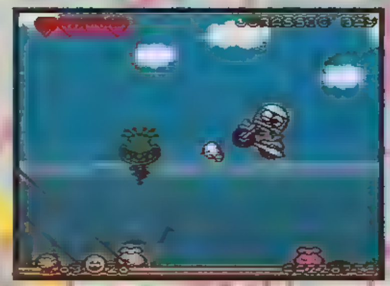
Primero fueron un par de locos los que trataron de deshacerse de **Bomberman**, ahora son 3 seres que han venido del espacio dispuestos a conquistar la tierra. En esta nueva secuela llena de emoción, Bomberman deberá enfrentar más peligros y utilizar nuevas estrategias para vencer a sus enemigos; además de conservar la divertida opción de Battle que permitirá a 4 jugadores competir entre sí. **HUDSON SOFT - SNES**

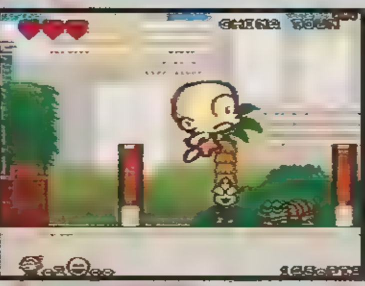


SUPER BONK

Bonk es alguien muy valiente y fuerte pero no muy inteligente, pues esta vez fue capturado y enviado a diferentes lugares a través del tiempo y del espacio bajo el plan del Rey Troll para tratar de deshacerse de él. Si las versiones para GB y NES fueron buenas, la deSNES es excelente. A lo largo de su misión Bonk

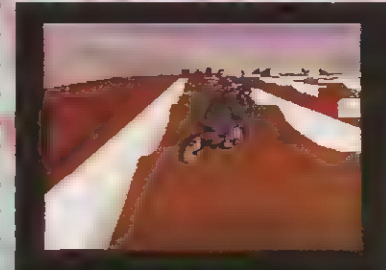
encontrará diferentes dulces que lo harán crecer o disminuir su tamaño para enfrentarse a los lacayos del Rey Troll que también han sido mandados a viajar por el tiempo para impedir que Bonk escape. **HUDSON SOFT - SNES**





SUPER MOTOCROSS

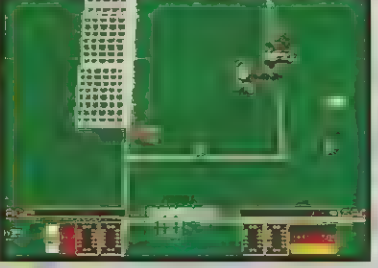
A Electrobrain le entró muy duro la onda de sacar títulos con el Chip SFX, pues después de introducir su juego Vortex en este CES acaba de anunciar que en conjunto con Sculptured Soft se encuentra desarrollando un juego de motocross con gráficos poligonales con el nombre provisional de **Super Motocross** (hay que recordar que a los de Electrobrain les gusta cambiar el nombre de los juegos varias veces), aunque la versión que se mostró estaba extremadamente preliminar se prometió mucho del juego. **ELECTRO BRAIN - SNES**





SUPER SOCCER CHAMP 2

Aunque ya ha pasado la fiebre futbolera del mundial, todavía hay compañías que siguen sacando juegos de Soccer. tal es el caso de Taito y su **Super Soccer Champ 2**. Aunque de esta nueva versión a la primera hay una gran diferencia el juego no se ve muy impresionante que digamos, se podría decir, viéndonos un poco exigentes que hasta convencional, pero como aún está bajo desarrollo esperemos que le sean agregados algunos buenos detalles que lo levanten. **TAITO - SNES**



SYLVESTER AND TWEETY

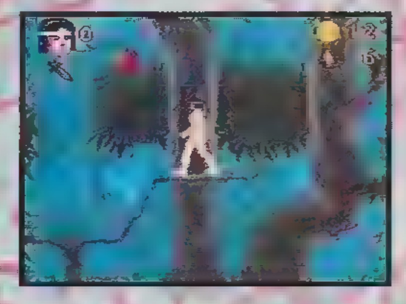
Este es otro de esos juegos "muy básicos" y de los cuales vimos muchos en este CES pero que nos pareció será un buen título pues lo gráficos se ven muy bien y la animación no le pide nada a la de las caricaturas; en este juego recrearemos muchos de los intentos de **Sylvester** por capturar y comerse al canario **Tweety**, aunque tenga que vérselas con feroces perros bulldog o con la enérgica abuelita. Este juego seguramente lo disfrutarán los fanáticos de la caricatura. **SUNSOFT - SNES**





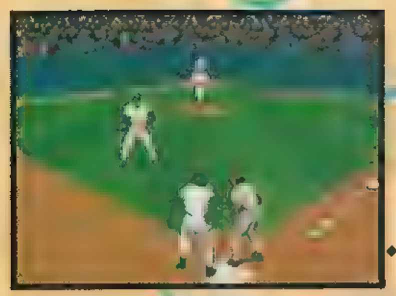
TARZAN

Tarzan, el rey de la selva ya tiene su videojuego y está siendo preparado por Gametek. En este título Tarzan se deberá enfrentar a los típicos peligros que puede encontrar alguien como él en la jungla, tales como leones, víboras y cazadores fuera de la ley. Los gráficos de este juego son llamativos, sin embargo, la movilidad del personaje es muy pesada y en ciertas situaciones es muy difícil de controlar. **GAMETEK - SNES**









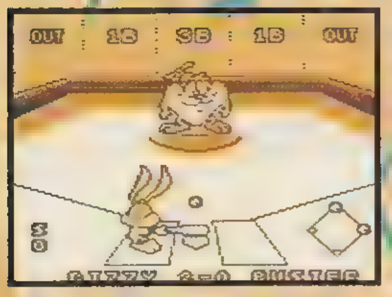
Tecmo Super Baseball

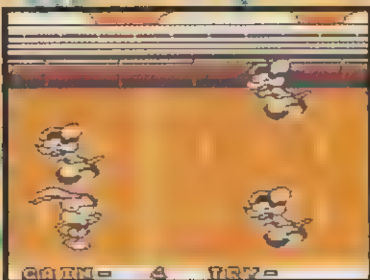
Al parecer ya es definitivo que Tecmo se dedicará exclusivamente a juegos de deportes pues en este CES no presentó otra cosa que su **Tecmo Super Baseball**. Este juego utiliza la escala y rotación muy al estilo del Super Copa, pues tienes vista de 360º de la cancha; el juego es muy dinámico y bueno cuanto a la movilidad de los jugadores. **TECMO - SNES**

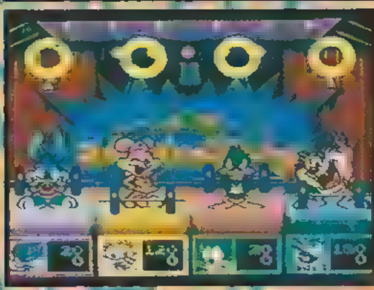


Tiny Toon Adventures -Wacky Sports-

Dentro de su clásica línea de juegos de los **Tiny Toons**, Konami ha preparado un par de títulos con estos personajes en los que deben participar en diferentes eventos deportivos muy comunes unos y otros bastante extraños como salto del precipicio o lanzamiento de cohete. El juego SNES es para 4 jugadores simultáneos, sin embargo y con todo que los personajes son muy llamativos por ahí escuchamos que aún están estudiando la posibilidad de sacar estos juegos pues al parecer hay algo, de ellos que no les convence en cuanto a la diversión que ofrece el título. Bueno, son muy exigentes cuando lanzan un juego. **KONAMI - SNES Y GB**









Tom vs. Jerry: The Chase is On!

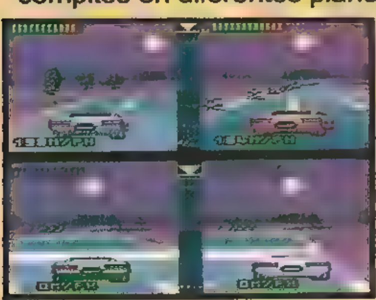
De todos los juegos que ha programado Hi Tech de **Tom & Jerry** sin duda este es el mejor de todos; aquí se recrea la típica lucha que siempre tienen estos dos personajes donde Tom siempre trata de agarrar al escurridizo Jerry. Este título tiene mucha acción y la animación de los personajes es muy buena; en este juego tú controlas a Jerry que debe escapar de su enemigo eterno quien lo perseguirá por toda la casa; Jerry tiene que aprovechar cada rincón o agujero para escabullirse. **HI TECH - SNES**



Top Gear 3000

A diferencia de los anterior juegos de la serie en esta nueva versión, tú compites en diferentes planetas de un sistema solar alejado del nuestro. Aunque el modo de juego es muy parecido, ahora cuentas con muchas opciones nuevas para tu coche. También un gran avance en este juego es la posibilidad de que 4 personas pueden jugar al mismo tiempo, aunque la división en la pantalla es diferente a la del Street Racer, aquí también aunque se reduce un poco la visión se sigue observando bien. **KEMCO - SNES**



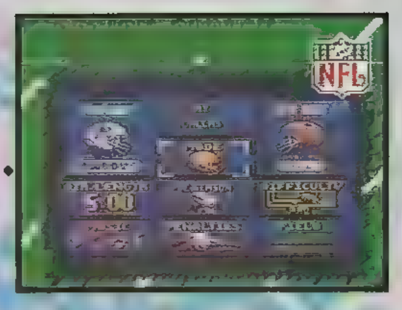


Troy Aikman NFL Football

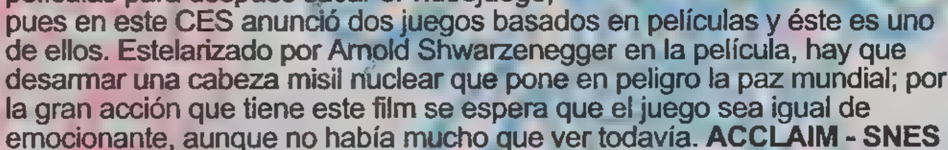
Para los fanáticos del fútbol americano, que sabemos son bastantes, aquí hay una nueva opción para ellos. Avalado por el famoso mariscal de campo **Troy Aikman**, este juego



pretende ser uno de los más completos pues además de competir toda la temporada completa y poder salvar tus datos en la memoria del juego, también podrás vender y comprar jugadores para armar un equipo más poderoso; el único problema que tiene este juego es que el efecto de 3D en el campo se ve extremadamente forzado. **WILLIAMS - SNES**







TRUE LIES

Al parecer a Acclaim también le está dando duro a la onda de comprar licencias de películas para después sacar el videojuego, pues en este CES anunció dos juegos basados en películas y éste es uno de ellos. Estelarizado por Arnold Shwarzenegger en la película, hay que desarmar una cabeza misil nuclear que pone en peligro la paz mundial; por la gran acción que tiene este film se espera que el juego sea igual de emocionante, aunque no había mucho que ver todavía. **ACCLAIM - SNES**

USHRA MONSTER TRUCK WARS



Si eres fanático de esas camionetas 4 X 4 de gigantescas llantas y motores modificados, este juego seguramente te llamará la atención. Aquí podrás elegir entre diferentes y legendarias camionetas y tendrás que competir contra las demás manejadas por la computadora en pistas en verdad muy difíciles por lo accidentado del terreno y por todos los obstáculos que hay en ellas o también podrás competir en pruebas especiales para mostrar tu habilidad. **ACCLAIM - SNES**



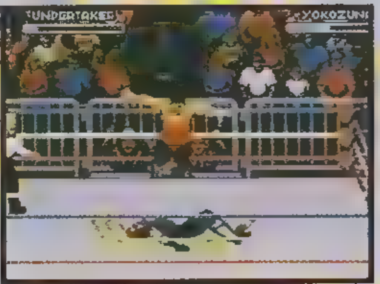
VORTEX

Las fuerzas del imperio Aki-do han tratado de tomar el sistema computador central de la federación para así obtener un gran poder; como último recurso la federación ha decidido enviarte al mando de un vehículo de ataque que tiene la capacidad de transformarse en diferentes naves que te serán muy útiles en algunas ocasiones. Este es un buen juego programado por Sculptured Software que tiene muchos modos de ataque y un nivel de dificultad alto. Como ya te habíamos dicho tiene la opción en español (realizada por Club Nintendo). **ELECTRO BRAIN - SNES**

WCW SUPERBRAWL WRESTLING

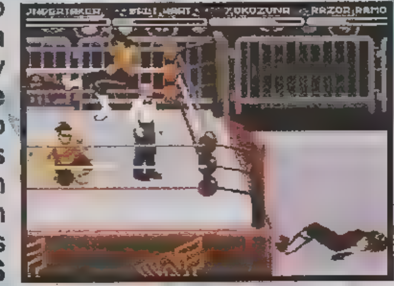


Aunque el fuerte de esta compañía son los juegos de simulación y R.P.G. ellos también hacen juegos de Lucha Libre apoyados por la **WCW** que es la segunda federación en importancia de Lucha Libre en los Estados Unidos; este juego tiene 12 diferentes peleadores a escoger, cada uno con diferentes habilidades y su propio "movimiento personalizado" también se puede escoger entre diferentes modos de juego en el que podrán participar 1 ó 2 personas. **FCI - SNES**



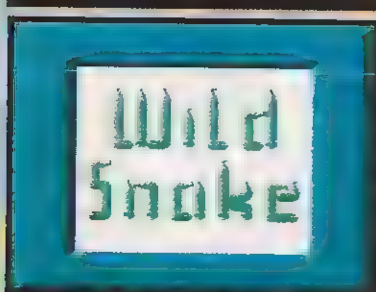
WWF RAW

Siguiendo con los juegos de Lucha Libre aquí tenemos el **WWF Raw** de Acclaim; en esta versión podrás encontrar a los luchadores más populares de los Estados Unidos como Bret Hart, Lex Luger y Yokozuna; la animación y el modo de juego es muy parecido a las anteriores versiones que aparecieron para el SNES pero en este título además de que cada peleador tiene más movimientos y llaves especiales, podrán competir cuatro jugadores simultáneos en diferentes modos de juego con los que cuenta este título, que seguramente fueron incluidos gracias a los 24 megas de memoria que tiene. **ACCLAIM - SNES**

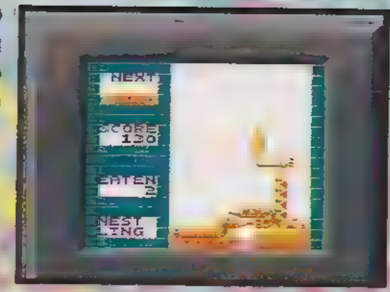


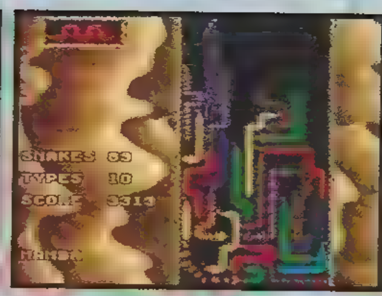


WILDSNAKE



Este título "puzzle" ya había sido presentado en su versión para SNES en el CES pasado, pero ahora aparece la versión





para GB (y compatible con el SGB); en un espacio limitado debes acomodar a las serpientes que van cayendo y para hacerlas desaparecer debes poner 2 iguales, una detrás de otra. Este juego es bastante interesante y con un buen reto, sin embargo la versión portátil es un poco difícil de jugar cuando lo haces en el Game Boy normal. **BULLET PROOF - SNES Y GB**

WOLVERINE: AN X-MEN TALE

Viendo que sus personajes se han vuelto licencias muy populares en estos últimos años, Marvel ha decidido lanzarse como licenciatario con un juego basado en uno de sus más famosos personajes. Aunque no hay muchos datos disponibles, se sabe que en este juego controlas a **Wolverine** quien con ayuda de los demás hombres X se tendrá que enfrentar con sus enemigos más peligrosos. **MARVEL SOFTWARE - SNES**





X-MEN™

¡Vaya, qué casualidad!, dos juegos inspirados en los mismos personajes se encuentran bajo desarrollo pero por diferentes compañías; en esta versión de Capcom podrás elegir entre algunos de estos populares personajes como **Wolverine, Ciclops y Gambit** quienes individualmente se deberán enfrentar a las fuerzas de su archirival Magneto.

Cada uno de los personajes tiene diferentes modos de ataque utilizando sus poderes de mutantes. Este juego al parecer al fin le hará justicia a los muchos fanáticos de estos personajes que estaban esperando un juego decente. **CAPCOM -SNES**



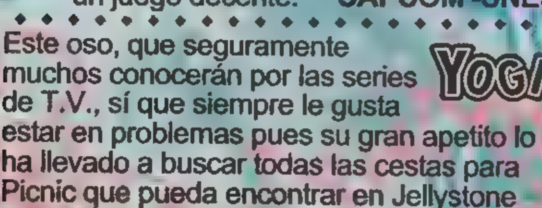


YOGI

Este oso, que seguramente muchos conocerán por las series de T.V., sí que siempre le gusta estar en problemas pues su gran apetito lo ha llevado a buscar todas las cestas para Picnic que pueda encontrar en Jellystone Park, pero esto lo deberá hacer con mucho cuidado si no quiere caer en manos del guardia del Parque que lo tiene sentenciado. El modo de juego es muy sencillo en ambas versiones pues sólo tienes que ir recogiendo las canastas y llegar vivo al final de la escena donde te espera un jefe; es quizá tan sencillo que a muchos les puede parecer aburrido. **GAMETEK - SNES Y GB**









Después de haber tomado un importante papel como la mano derecha de Ektor, el jefe principal en Aero the Acro-Bat, ahora **Zero** debe regresar a su tierra y luchar contra un misterioso personaje de nombre Jaques Le Sheets que está talando el bosque donde él nació y donde ahora viven sus amigos y familiares.



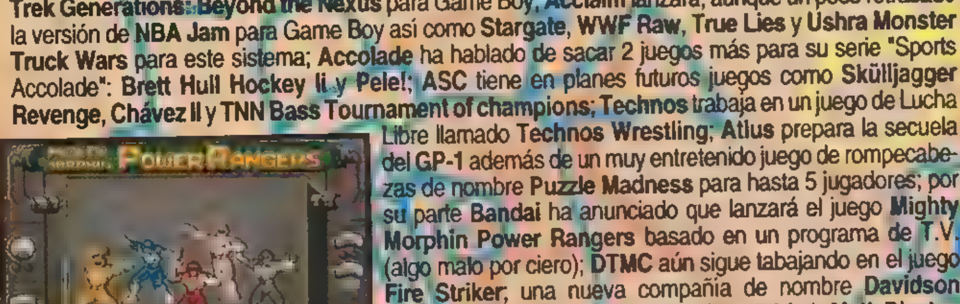


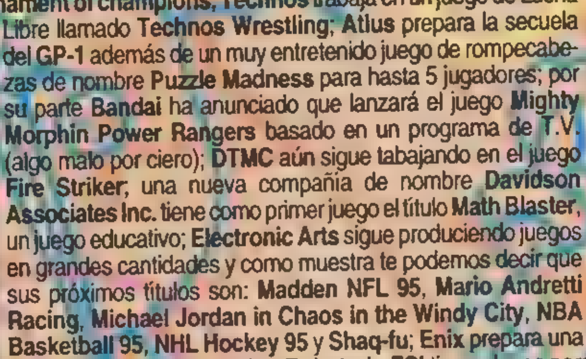


Esta ardilla tiene diferentes modos de atacar pues puede golpear, usar chacos y estrellas ninja; al igual que el nuevo juego de Aero este título tiene muy buenos gráficos, música y movilidad. **SUNSOFT - SNES**

AHORA UN RAPIDO REPASO:

¡LEE ESTO PUES HAY MUY BUENAS NOTICIAS AQUÍ!

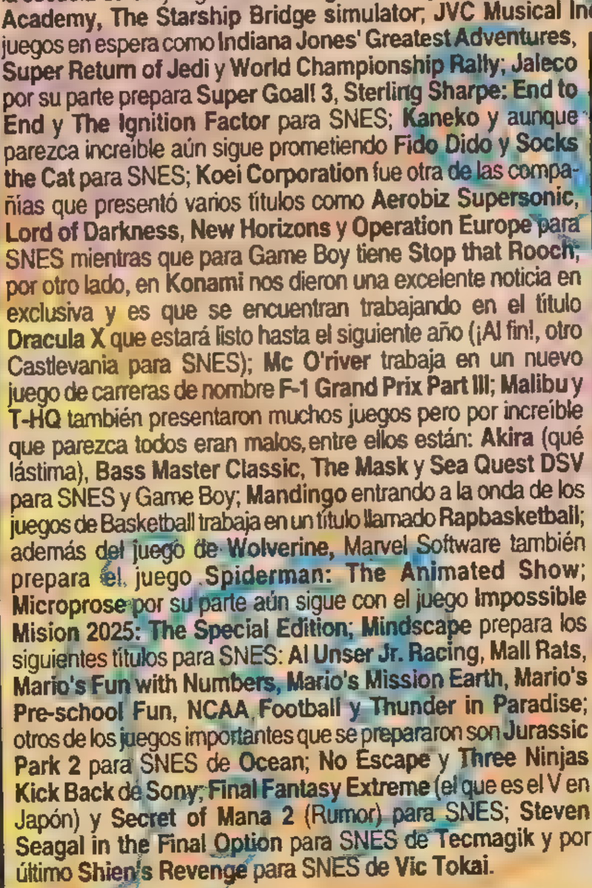




POWER RANGERS

MATH BLASTER

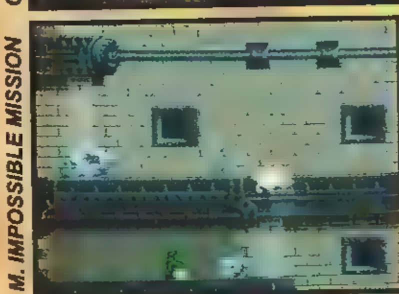
Además de los juegos que se presentaron hubo compañías que prometieron varios títulos que veremos entre lo que resta de este año y el principio del siguiente, por ejemplo: **Absolute** prometió el juego **Star Trek Generations: Beyond the Nexus** para Game Boy; **Acclaim** lanzará, aunque un poco retrasado la versión de **NBA Jam** para Game Boy así como **Stargate, WWF Raw, True Lies** y **Ushra Monster Truck Wars** para este sistema; **Accolade** ha hablado de sacar 2 juegos más para su serie "Sports Accolade": **Brett Hull Hockey II** y **Pele!**; **ASC** tiene en planes futuros juegos como **Skülljagger Revenge, Chávez II** y **TNN Bass Tournament of champions**; **Technos** trabaja en un juego de Lucha Libre llamado **Technos Wrestling**; **Atlus** prepara la secuela del **GP-1** además de un muy entretenido juego de rompecabezas de nombre **Puzzle Madness** para hasta 5 jugadores; por su parte **Bandai** ha anunciado que lanzará el juego **Mighty Morphin Power Rangers** basado en un programa de T.V. (algo malo por ciero); **DTMC** aún sigue tabajando en el juego **Fire Striker**; una nueva compañia de nombre **Davidson Associates Inc.** tiene como primer juego el título **Math Blaster**, un juego educativo; **Electronic Arts** sigue produciendo juegos en grandes cantidades y como muestra te podemos decir que sus próximos títulos son: **Madden NFL 95, Mario Andretti Racing, Michael Jordan in Chaos in the Windy City, NBA Basketball 95, NHL Hockey 95** y **Shaq-fu**; **Enix** prepara una aventura futurista de nombre **Robotrek**; **FCI** tiene planes para sacar los juegos **Metal Morph, Might & Magic III**; **Ultma the Black Gate** y **Ultima: Runes of Virtue 2** para SNES; **Fox Interative** es una nueva compañia filial de la cadena de T.V. Fox y sus dos primeros juegos están inspirados en series que son de su propiedad: **The Page Master** y **The Tick**; mientras tanto **Gametek** planea sacar un juego de Golf llamado **Nick Faldo Golf**; **Hi Tech** tiene en su lista de posibles juegos para la temproada 94-95 estos títulos: **Baby's Day Out** y **Team NFL Heroes** para SNES: **Imagineer America** prepara la versión para SNES del juego de estrategia futurista **Sim City 2000**; **Interplay** mientras tanto trabaja en la secuela de Clay Fighter: **C2 Judgment Clay: Clay Fighters 2** y otro juego de Star Trek: **Star Fleet Academy, The Starship Bridge simulator**; **JVC Musical Industries** por su parte ya tiene varios juegos en espera como **Indiana Jones' Greatest Adventures, Super Return of Jedi** y **World Championship Rally**; **Jaleco** por su parte prepara **Super Goal! 3, Sterling Sharpe: End to End** y **The Ignition Factor** para SNES; **Kaneko** y aunque parezca increíble aún sigue prometiendo **Fido Dido** y **Socks the Cat** para SNES; **Koei Corporation** fue otra de las compañías que presentó varios títulos como **Aerobiz Supersonic, Lord of Darkness, New Horizons** y **Operation Europe** para SNES mientras que para Game Boy tiene **Stop that Rooch**; por otro lado, en **Konami** nos dieron una excelente noticia en exclusiva y es que se encuentran trabajando en el título **Dracula X** que estará listo hasta el siguiente año (¡Al fin!, otro Castlevania para SNES); **Mc O'river** trabaja en un nuevo juego de carreras de nombre **F-1 Grand Prix Part III**; **Malibu** y **T-HQ** también presentaron muchos juegos pero por increíble que parezca todos eran malos, entre ellos están: **Akira** (qué lástima), **Bass Master Classic, The Mask** y **Sea Quest DSV** para SNES y Game Boy; **Mandingo** entrando a la onda de los juegos de Basketball trabaja en un título llamado **Rapbasketball**; además del juego de **Wolverine**, **Marvel Software** también prepara el juego **Spiderman: The Animated Show**; **Microprose** por su parte aún sigue con el juego **Impossible Mision 2025: The Special Edition**; **Mindscape** prepara los siguientes títulos para SNES: **Al Unser Jr. Racing, Mall Rats, Mario's Fun with Numbers, Mario's Mission Earth, Mario's Pre-school Fun, NCAA Football** y **Thunder in Paradise**; otros de los juegos importantes que se prepararon son **Jurassic Park 2** para SNES de **Ocean**; **No Escape** y **Three Ninjas Kick Back** de **Sony**; **Final Fantasy Extreme** (el que es el V en Japón) y **Secret of Mana 2** (Rumor) para SNES; **Steven Seagal in the Final Option** para SNES de **Tecmagik** y por último **Shien's Revenge** para SNES de **Vic Tokai**.



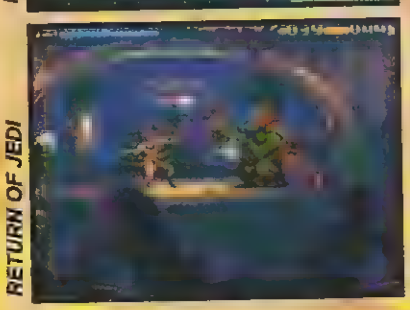


POWER RANGERS


INDIANA JONES


OPERATION EUROPE

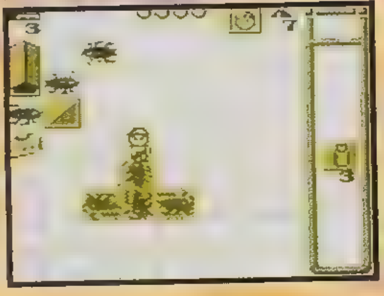
M. IMPOSSIBLE MISSION


RETURN OF JEDI



SEA QUEST


SHIEN'S REVENGE


STOP THAT ROACH

WORLD HEROES 2

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

Al estar el título del juego, en el control 1 presiona los botones en el siguiente orden: Select, A, Arriba, R, Arriba, Select.



Si lo ejecutaste correctamente se escuchará una campana.

Presiona Select y L para jugar con Dio.



Ahora comienza tu juego en "1P Game Mode", después en esta pantalla presiona Select y el botón indicado para seleccionar el Jefe con el que quieras jugar.



Presiona Select y R para jugar con Neo Geegus.

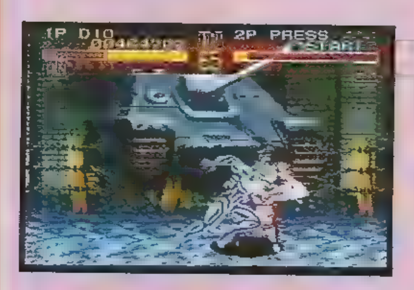
MOVIMIENTOS



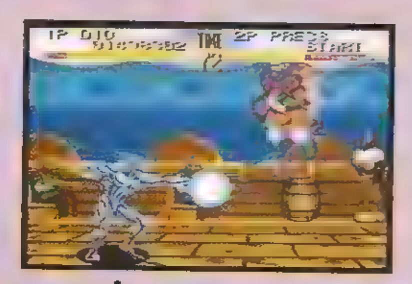
← ↙ ↓ ↘ ↑ + Patada.



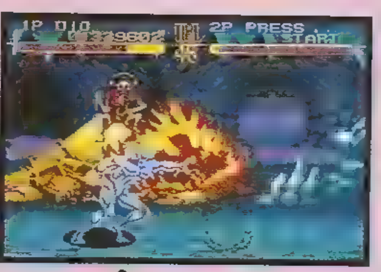
← ↙ ↓ ↘ → + Patada.



← ↙ ↓ ↘ → + Golpe

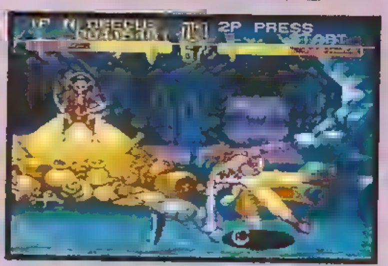


↓ ↙ ← → + Golpe.



(círculo) + Golpe.

MOVIMIENTOS



Para transformarte presiona los botones de golpe y patada a la vez.



Para explotar mantén el control presionado hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba y el botón de golpe al mismo tiempo.





En la pantalla de selección de jugador, en el control mantén presionado el botón R y ejecuta la siguiente secuencia:

←, ↓, →, X, Y, A, B

←, ↓, →, ↓, X, Y, A, B.

Con esto logras seleccionar 2 jugadores extra de un juego de Arcadia llamado Rabiolepus.







En la pantalla de selección de jugador en el control mantén presionado el botón R y ejecuta la siguiente secuencia:

A, ←, Y, →, X, ↓, B, ↑.

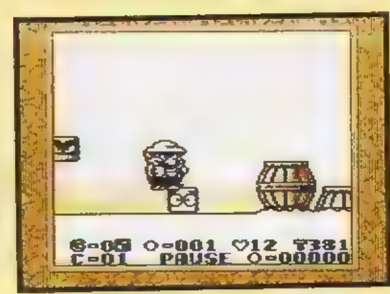
Con esto logras un modo de juego especial donde sólo te enfrentas a varios jefes y te indica tu tiempo en pantalla.



WARIO LAND

Para tener las vidas, monedas, corazones y tiempo que quieras, ejecuta lo siguiente:



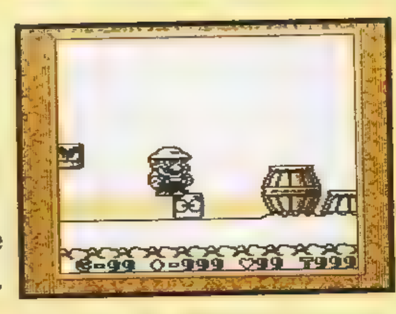


1-Pon pausa

2-Ahora presiona el botón de select 16 veces, así aparecerá un marco con el número de vidas que tienes.

3-Después mantén presionado el botón B y con el control cambias los números y colocas el marco en otro número que quieras modificar.

4-Así puedes tener el máximo de vidas, monedas, corazones y tiempo.





T2 -The Arcade Game- es un juego con un grado de dificultad alto; si tú tienes problemas para terminar este juego a continuación te damos un par de claves que te van a ser de mucha utilidad.

CREDITOS ILIMITADOS

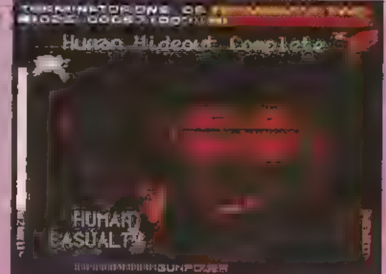
Cuando aparezca la pantalla del título del juego introduce la siguiente secuencia en el control 1: ← ↑ → ↑ ← ← ← → ↓ ↓ , si lo hiciste bien, oirás un ruido.

Comienza un juego en 1 ó 2 player y en cualquier parte del juego presiona los botones L y R al mismo tiempo en el control 1 para que tu número de créditos se eleve a 9; esto lo puedes hacer las veces que quieras para que nunca se te terminen los créditos.



SALTO DE NIVEL

Espera a que aparezca la pantalla donde te muestran los Hi-Scores e introduce esta secuencia: → ↑ ↑ ← → → → ← ↓ ↓ → ↑

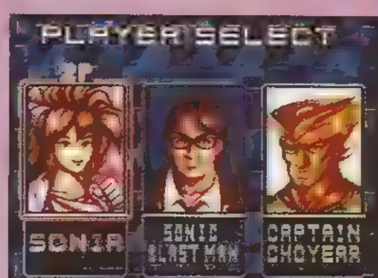


Al igual que con la primera clave oirás un ruido que te indicará que la clave fue bien hecha, ahora al estar jugando en cualquier parte del juego presiona los botones L y R en el control 1 y automáticamente habrás terminado el nivel.

Te recomendamos sólo usar la última clave en casos de emergencia pues con ella puedes acabar el juego con gran facilidad; estas claves no pueden ser mezcladas.

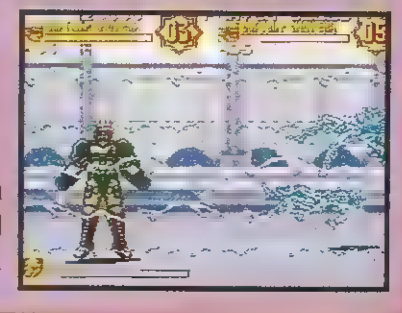


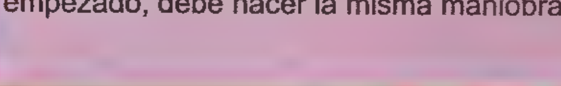
Al parecer se está poniendo de moda que los diseñadores de juegos nos hagan creer que dos jugadores no pueden escoger al mismo personaje; pero al final de cuentas, con un pequeño truco salga a relucir la verdad. Este es el caso de Sonic Blastman II.



Para que dos jugadores seleccionen al mismo personaje deben hacer esto: Una vez que el jugador uno haya escogido al personaje en cuestión, le tocará su turno al jugador 2. Entonces sólo debe presionar y mantener los botones L y R en su control para tener al mismo personaje que su compañero.

Al comenzar el juego, los dos jugadores tendrán al mismo personaje, pero serán de diferentes colores para evitar una posible confusión.



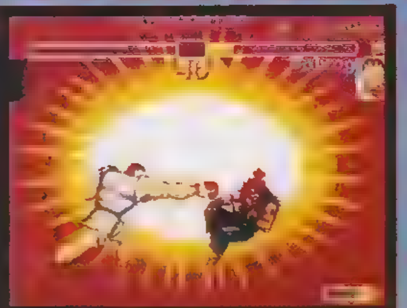


Si el jugador dos se quiere unir cuando el primer jugador ya ha empezado, debe hacer la misma maniobra con L y R para escoger al mismo personaje.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO



Si terminas el juego sin perder un solo round, al aparecer el staff, en el fondo se ven los nuevos displays de todos los peleadores.







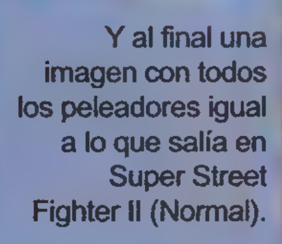








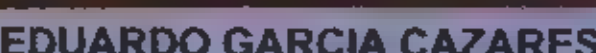
Y al final una imagen con todos los peleadores igual a lo que salía en Super Street Fighter II (Normal).



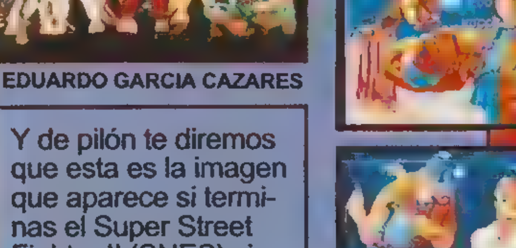








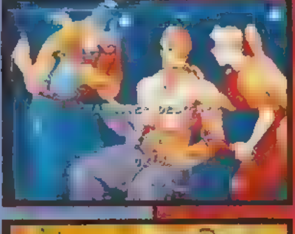
EDUARDO GARCIA CAZARES





Y de pilón te diremos que esta es la imagen que aparece si terminas el Super Street Fighter II (SNES) sin perder un solo round.







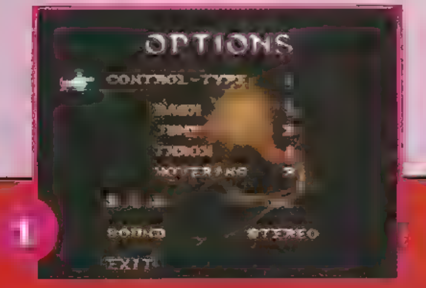




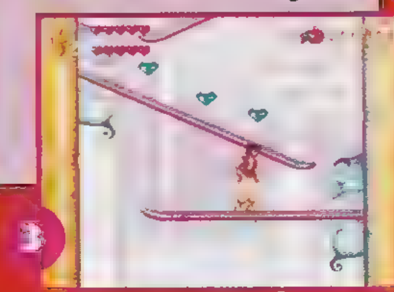




1.-Entra a la pantalla de "OPTIONS" y ejecuta la siguiente secuencia en el control 2: L, R, START, SELECT,, X, Y, A, B. Si la ejecutaste correctamente escucharás un sonid; luego salte de esta pantalla. **2**.-Ahora en la pantalla del nombre del juego se ven unos números que corresponden al nivel; para modificar este número mantén presionado el botón L ó R y con el control selecciona el nivel deseado. **3**.-Así puedes comenzar en cualquier parte del juego con todos los corazones de energía.







INFORMACION

SUPERNESESARIA



Master Higgins regresa en una aventura que es totalmente otro concepto en relación a la primera versión. Ahora el juego se divide en varias islas, donde después de terminar una escena tienes que regresar en otras ocasiones para tomar items o llegar a lugares que antes no podías. Además ahora tienes una gran variedad de armas, escudos, magias, armaduras y otros equipamientos; probablemente esto te suene como a un juego R.P.G. pero no es así, ya que cuenta con la acción que caracteriza a la serie de Adventure Island.
Las gráficas mejoraron y ahora utilizan más efectos de escala y rotación. La música sigue siendo muy buena. El juego tiene 12 megas de memoria y como es un juego largo cuenta con memoria RAM para guardar el avance de tus juegos con opcion de 3 archivos y la ventaja de poder copiarlos.

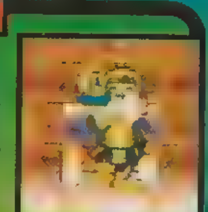
VEAMOS QUE TE ENCONTRARAS AL JUGARLO:

LIFE BOTTLES

Al tomar estas botellas de vida se amplía tu capacidad de energía (Hay 9 Life Bottles escondidos en cofres)

MAGIC BOTTLES

Son contenedores para la magia (hay 14 escondidas) cada vez que tomas uno puedes ejecutar diferentes magias.

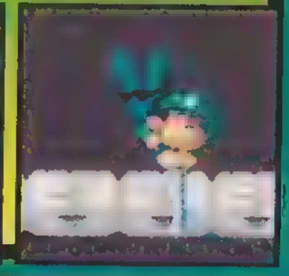




A lo largo del juego te encuentras con un anciano que te enseña a empujar bloques y romper placas de roca







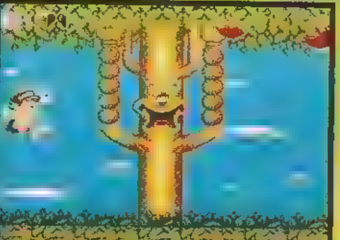
POKA POKA ISLAND



En su mayor parte ésta es un escena de bosque...

... pero también tiene una zona subterránea a la que llegas por medio de un remolino de agua.

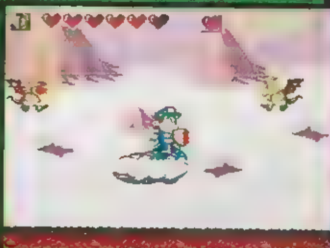




El jefe te lanza frutas o mueve su follaje para que estas caigan, además de que salen pequeños troncos de su boca.

BOA BOA ISLAND

Esta isla está llena de volcanes y por todo el camino hay zonas de lava.





Y no podían faltar los clásicos muros falsos.

Con este jefe utilizan efectos de escala y rotación, primero te lanza pequeñas tortugas hacia el frente, pero después vuela por la pantalla rápidamente.

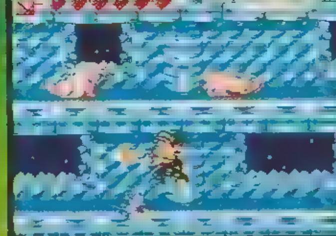




HIYA HIYA ISLAND

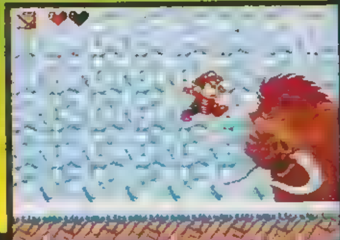
Esta es la escena de hielo y nieve que no podía faltar, con enemigos exclusivos de esta escena como conejos y morsas.





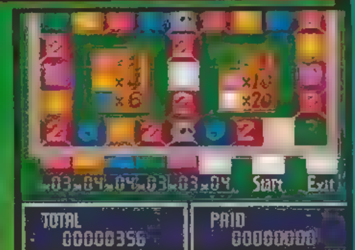
Después de unos cuantos golpes este Mamut se descongela y entonces se lanza hacia ti.

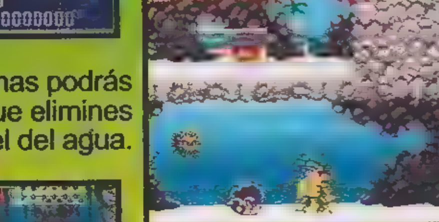




PUKA PUKA ISLAND







Esta isla está dividida en varias secciones una de ellas es un casino donde con suerte incrementas tu dinero. Además puedes ir a comprar items.

En algunas zonas podrás pasar hasta que elimines el nivel del agua.



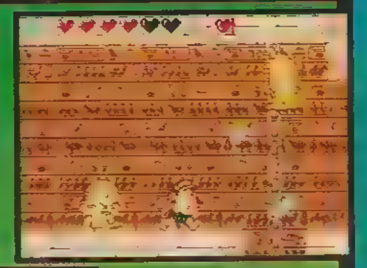
Sólo metiéndote en una burbuja puedes avanzar por esta parte.



Este jefe te ataca con sus tentáculos y disparos, además de soltar tinta para obscurecer el agua.

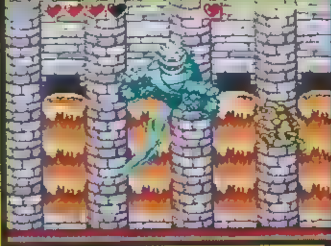
SALA SALA ISLAND

Después de pasar un pequeño desierto llegas a esta pirámide donde hay una serie de pasajes, pero la mayoría son para confundirte.

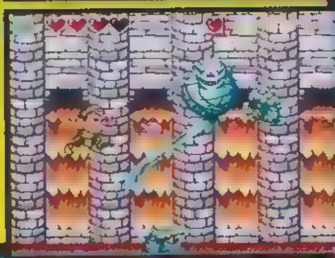




Poco antes de llegar al jefe llegas a una parte donde tienes que viajar en una plataforma.



El jefe te ataca con la venda que ondula debajo de él, y si te le acercas dejará caer sus manos.



FUWA FUWA ISLAND



A esta escena no podrás entrar hasta que tengas las 5 esferas que están en las otras islas, por lo tanto será la última isla.



Al pararte en las hojas de frutos crecen para saltar sobre ellos y seguir avanzando.

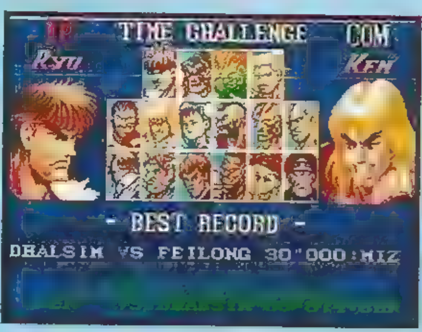


Por cuestiones de espacio te diremos que este jefe...



069 SUPER STREET FIGHTER II

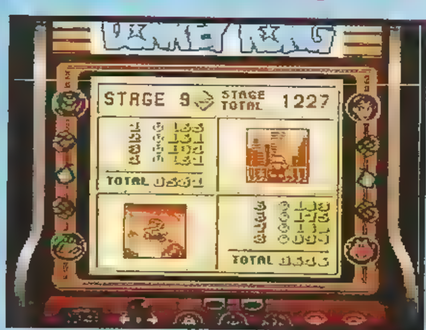
Mándanos la foto de tu mejor récord en el modo de "Time Challenge" (no importa con quien lo hagas) los mejores se publicarán y se les mandará un "pin" de Super Street Fighter II.



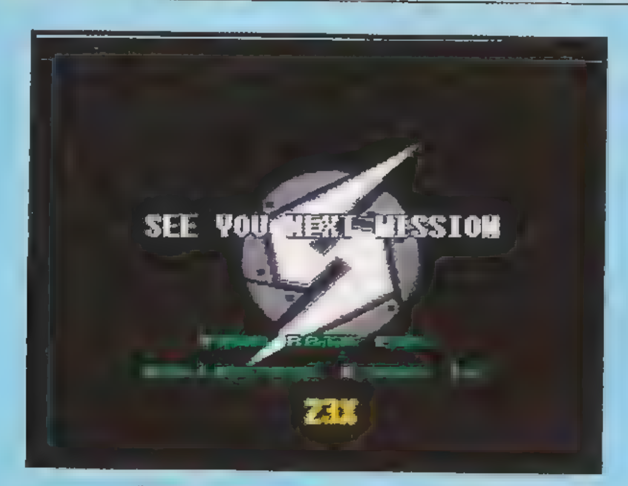


070 DONKEY KONG

Ya que andamos en la onda de los récords envíanos la foto del tuyo del Stage 9 (tiempo total). Los mejores se publicarán y se les mandará un "pin" de Super Street Fighter II.



RETOS ANTERIORES





065 SUPER METROID

Se trataba de que nos enviaras una foto del final del juego con el menor porcentaje de items tomados

ZAGA REX Y PHOENIX	23%
VICTOR ARJONA	30%
ROBERTO CUEVAS T.	35%
JESUS ZHU JIM	35%
GRACIELA GONZALEZ P.	38%
GUSTAVO VIERA ESCOBEDO.	59%
SILVERIO GARCIA V. DE S.	60%
DAVID CERVANTES LOPEZ	62%
IVAN SULTAN	64%
JOSE LUIS PUENTE	64%

066 final fight 2

Si aceptaste el reto debías enviarnos la foto del final con tu mejor récord.

FELIPE ESPINOZA NAVA	3,192,108
FARTMAN	1,110,406
J. CARLOS CAMPOS M.	3,029,308
MARIANA OJEDA GUTIERREZ	2,998,138
OMAR HERNANDEZ RODRIGUEZ	2,846,213
V. JESUS VELAZQUEZ E.	2,560,145
ARTURO RAMIREZ MELGAR	2,478,286
KIKO HERNANDEZ SOTO	2,378,976
CITLALI C. VEGA VITAL	2,289,834
TOÑITO RODRIGUEZ GONZALEZ	2,258,790

INFORMACION SUPERNESESARIA

VORTEX™

La base espacial Trantor ha sido atacada por un grupo rebelde llamado Aki-do quien ha planeado robar el Sistema Central AI para llevar a cabo sus siniestros planes de conquista, los cienfíficos han dividido este Sistema Central en 5 diferentes partes para evitar que los Aki-do lo puedan usar de inmediato; al enterarse de estas noticias la fuerza de defensa de Deoberon ha decidido mandarte a recuperar las piezas del Sistema Central en una nueva nave de ataque capaz de transformarse en 4 diferentes formas.

Vortex es el primer juego lanzado por un licenciatario utilizando el chip SFX, este juego tiene 6 escenas a través de las cuales debes buscar a los líderes de Aki-do y destruirlos para poder recuperar los fragmentos de S.C.. Para esta misión tú usarás el SBM que es un sistema experimental; éste tiene la capacidad de transformarse en 4 diferentes formas.

EL SBM

WALKER

Este es el sistema común de reconocimiento, además de ser el que más armas tiene será el único que podrá recoger los items. Este modo es algo lento.



FUNCIONES DEL WALKER

- ✱ El Walker podrá dar grandes saltos con el botón X
- ✱ Si eres atacado por atrás podrás dar un giro rápido con el botón B
- ✱ En el brazo derecho tienes dos tipos de armas: el laser y la metralla, éstos los podrás cambiar presionando R y A.
- ✱ En el brazo derecho tienes dos tipos de misiles: el misil teledirigido y el mega misil, éstos los podrás cambiar presionando R e Y.
- ✱ Si estás en otra forma podrás transformarte en Walker presionando L e Y.

LAND BURNER

El Land Burner es casi tan rápido como el jet pero su consumo de combustible es menor y su uso sólo esta restringido a tierra.

FUNCIONES DEL LAND BURNER

- ✱ Con el Land Burner podrás dar saltos de gran longitud presionando el botón X.
- ✱ En el brazo derecho cuentas con dos armas: el cañón y el laser, los que podrás intercambiar presionando R y A.
- ✱ Si presionas el botón B podrás dar un giro brusco para ver quien te ataca por la espalda.
- ✱ Para transformarte en el Land Burner si estás en otro modo presiona L y B o Select.

HARD SHELL



El Hard Shell es más que nada un sistema de defensa pues por su gran blindaje absorberá los disparos, este modo es el más lento y sólo tienes como armamento las electrobombs, pero están limitadas.

FUNCIONES DEL HARD SHELL

- ✱ Para disparar las electrobombs presiona los botones L y R.
- ✱ Si presionas el botón B podrás dar un giro brusco para ver quien te ataca por la espalda.

JET



Esta forma te permitirá un libre movimiento por el aire, el jet es muy rápido pero su consumo de combustible es muy alto así que lo recomendable es sólo usarlo lo necesario.

FUNCIONES DEL JET

- ✱ El jet puede avanzar más rápido si presionas el botón X o frenas con el B.
- ✱ El jet sólo tiene un arma que es el rayo laser y que disparas con Y o A.
- ✱ Para transformarte en el jet si estás en cualquier otro modo presiona L y X.

MISIONES:

MISION 1: VORTEX

En esta misión deberás viajar a través del Vortex poder entrar al Sistema Aki-do, como tienes que perar te encontrarás en el camino varios enemigos impedirán que llegues al final; una cosa recomen-





dable en esta escena es que mientras no haya enemigos en la pantalla te transformes en jet para avanzar más rápido y cuando aparezcan cambies a modo Walker para poder atacarlos.





MISION 2: CRYSTON

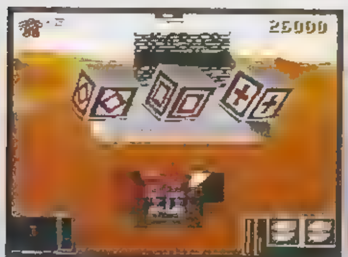
Cryston es un planeta helado del sistema y es usado por los Aki-do como prisión, es ahí en donde tienen prisioneros a los científicos y es indispensable rescatarlos para que vuelvan a unir el Sistema Central, para eso deberás buscar 3 discos de paso que se encuentran ocultos en unos túneles subterráneos de estos planetas, también deberás encontrar las llaves de los túneles para hacer más complicada tu misión.

MISION 3: VOLTAIR





Voltair es una especie de planeta creado por asteroides, para recuperar el segundo fragmento del Sistema Central debes pelear contra el guerrero Sparticus antes de que arroje el fragmento al abismo, por lo tanto deberás llegar antes de 150 segundos; debido a la inestable gravedad de Voltair usar aquí el jet es muy peligroso por lo que la única opción posible es usar el Land Burner.





MISION 4: THERMIS

Aunque por su apariencia desértica nadie ofrecería ni dos pesos, el Planeta Thermis es una excelente fuente de recursos de las fuerzas Aki-do por lo que es importante apagar los reactores y así cerrarles esta fuente de recursos, para eso deberás abrir unas cerraduras brillantes que encontrarás regadas en la superficie del planeta. Para evitar que cumplas tu misión los Aki-do han enviado un gran equipo de combate que te dará muchos dolores de cabeza. Para poder abrir las cerraduras deberás fijarte en las secuencias que encontrarás y ....

MISION 5: MAGMEMO





Los Aki-do han escondido una pieza del fragmento dentro de las minas de este planeta, para poder reactivar la entrada a las minas debes encontrar unas bolas de energía que están dispersas en la superficie y llevarlas a sus fuentes, pero esto pondrá en alerta también al guerrero Xerxes; ten cuidado porque en esta escena los enemigos te atacarán a traición en grupos y algunas veces será un poco difícil derrotarlos.





Una vez que hayas terminado esta misión todavía te faltarán 2 más para completar el juego, como en todo, aquí encontrarás al más fuerte de la defensa de los Aki-do, esperándote para evitar que sigas buscando los demás fragmentos del Sistema Central, así que tienes que estar muy bien preparado.

Vortex es un título con buena música y movilidad aunque resulta algo complicado aprenderse todas las funciones de cada modo de transformación.

Algo que les tenemos que avisar es que el juego es muy difícil y sólo intentándolo varias veces podrás terminar un nivel, así que los acabajuegos aquí tienen un gran reto.



INFORMACION SUPERNESESARIA

R-TYPE III
THE THIRD LIGHTNING

Seguramente jugaste o viste la versión anterior llamada Super R-Type que fue de los primeros juegos para el SNES. Fue un juego muy bueno en su tiempo pero tenía "Slow Motion" (como decimos los jugadores "se alentaba").
En esta nueva versión se eliminó ese problema además que las gráficas son excelentes y algunas tienen efectos utilizando escala y rotación; la música no se queda atrás ya que con 16 megas de memoria logran programar uno de los mejores juegos de naves; bueno, pero dejémonos de elogios y pasemos a la descripción.
La nave cuenta con un dispositivo que utiliza como arma; al principio del juego tienes que seleccionar de entre tres dispositivos, cada uno con sus propias cualidades. Además en el camino puedes tomar tres tipos de armas.

Color del arma | Cuando el dispositivo está separado



ITEMS



Speed: Al tomarlo te da mayor velocidad.



Missile. Al tomarlo ya lanzas dos misiles.



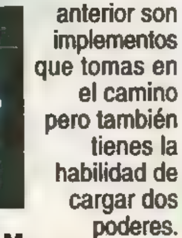
Al tomar esta esfera la primera se coloca en la parte superior de la nave y te protege de los disparos y de algunos enemigos (la segunda esfera que tomes se coloca en la parte inferior).







HYPER



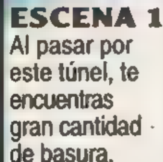
BEAM



Todo lo anterior son implementos que tomas en el camino pero también tienes la habilidad de cargar dos poderes.

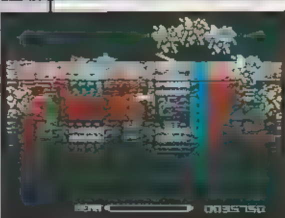




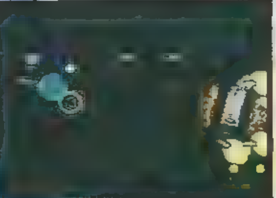


ESCENA 1

Al pasar por este túnel, te encuentras gran cantidad de basura.



En esta escena es donde más usan los efectos de rotación, desde los más simples hasta este que es más elaborado.



JEFE

No puedes dañarlo hasta que se coloque en el mismo plano que tu nave.

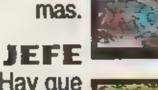
ESCENA 2



Del techo caen gotas de una especie de ácido que te abre camino.



Más adelante te encuentras un enemigo muy grande que no es el jefe pero si te causa problemas.



JEFE



Hay que dispararle al ojo que está pegado a la derecha mientras esquivas lo que te lanza.



ESCENA 3

Aquí el scroll corre en diagonal y en ocasiones es mejor tener el dispositivo en la parte de atrás de la nave como protección.

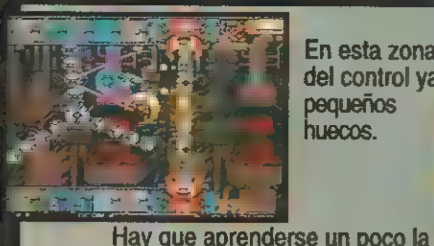


Luego hay enemigos que aparecen a tu alrededor; el Hyper te será de gran ayuda.





JEFE Este jefe está en constante movimiento y hay que dispararle a su parte superior e inferior pero él tratará de sorprenderte saltando hacia ti.



ESCENA 4

En esta zona hay que tener gran dominio del control ya que tienes que pasar por pequeños huecos.



Hay que aprenderse un poco la secuencia de los rayos que caen para que te coloques en lugares seguros.





JEFE Aquí el jefe son 3 esferas que están muy protegidas y te tardarás un poco en eliminarlas mientras diferentes enemigos te atacan por arriba y por abajo.



ESCENA 5

El scroll se regresa y pasas nuevamente por una parte de la escena 4.

JEFE Este jefe utiliza la rotación para confundirte. En sí el jefe no es el problema, ya que él gira alrededor de la pantalla, lo difícil es esquivar las esferas que corren por los carriles del fondo que está girando.

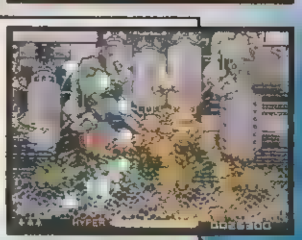




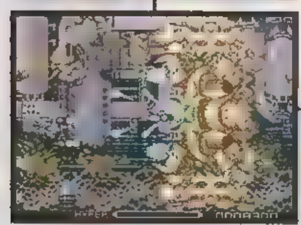
ESCENA 6

Algunos de los bloques de esta zona se convierten en enemigos que se lanzan hacia ti o te disparan.

Más adelante los bloques toman la forma de gusanos que tratarán de encerrarte.

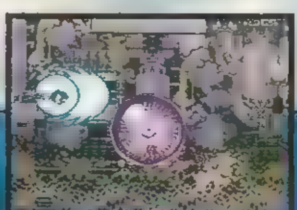


JEFE Es una esfera que se transforma en jefes que seguramente ya conocías.









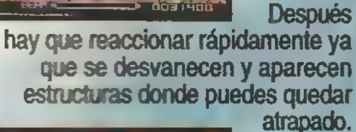


ESCENA 7

En esta escena vas acompañado de una especie de hoyo hacia otra dimensión de donde salen constantemente enemigos.

Después hay que reaccionar rápidamente ya que se desvanecen y aparecen estructuras donde puedes quedar atrapado.





JEFE

Para poder entrar a la dimensión de donde salen los enemigos tienes que destruir las esferas que están alrededor del agujero.



ULTIMA ESCENA

Para el último enemigo tienes que escapar de su dimensión y después hay que empujarlo para que regrese y se cierre el agujero.

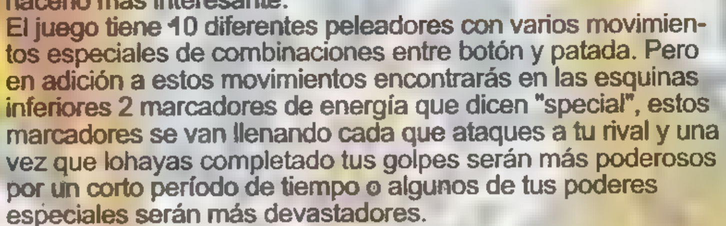
Pero aquí no termina todo ya que comienza de nuevo otro juego... pero con dificultad sólo para expertos. Te encargamos que nos mandes la foto de este segundo reto porque te tenemos reservado un lugar en "El Salón de la Fama".

ARCADIAS



Después de despertar de su sueño de 500 años, el vampiro Demitri ha reunido a los monstruos más poderosos de esta época para buscar entre ellos a alguien que sea el digno líder de esta organización de la noche que se conoce con el nombre de Dark Stalkers. Cada uno lucha por diferentes motivos pero después de enfrentarse entre ellos el nuevo líder de este clan se las tendrá que ver con un peligro que los asecha a ellos y a la humanidad.

Capcom como el patriarca de los juegos de pelea ahora presenta un nuevo juego de este género pero con algunos cambios y nuevas opciones para tratar de hacerlo más interesante.



El juego tiene 10 diferentes peleadores con varios movimientos especiales de combinaciones entre botón y patada. Pero en adición a estos movimientos encontrarás en las esquinas inferiores 2 marcadores de energía que dicen "special", estos marcadores se van llenando cada que ataques a tu rival y una vez que lohayas completado tus golpes serán más poderosos por un corto período de tiempo o algunos de tus poderes especiales serán más devastadores.

¿Y qué personajes hay en Dark Stalkers?

Demitri

Obligado a dormir por más de 500 años. Demitri ha despertado y está decidido a recuperar su posición como el ser más poderoso en la tierra, por eso ha llamado a los demás Dark Stalkers para demostrarles que él es el mejor.

MOVIMIENTOS

Caos Prea



↓ ↘ → + Puño

Demon Fly

→ ↓ ↘ + Puño

Vampire Spin



↓ ↙ ← + Patada

Negative Stolen



→ → ó ← ←

Algunos de los detalles curiosos de Demitri:
El Caos Prea lo puedes realizar saltando; cuando ejecutes el Negative Stolen puedes inmediatamente marcar el Demon Fly y este movimiento lo hará siguiendo un ángulo de 45°.

Morrigan

Morrigan se creía el ser más poderoso de la tierra hasta que Demitri despertó, ahora ella debe derrotarlo al igual que a los demás Dark Stalkers para demostrar que realmente merece el sobre nombre de la Reina de la noche:

MOVIMIENTOS

Solfist

↓ ↘ → + Puño

Jumping Solfist

↑ ↗ → + Puño

Shadow Slice



→ ↓ ↘ + Puño

Rocket Smash



Cuando la linea del Special este llena

↓ ↙ ← + Patada

Lord Raptor



Este grotesco ser ha sido resucitado con el fin de servir al Emperador de la Obscuridad; el lucha contra los Dark Stalkers no sólo para demostrar que es el mejor sino porque es un gran placer para él destruir las cosas.

MOVIMIENTOS



Spin Cut

↓ ↙ ← + Patada

Jabaline

En el salto

↓ + Patada

Scarbanish

Cerca del rival

↓ ↘ → + Patada

Habalth Gate

← ↙ ↓ ↘ → + Patada

Victor el Monstruo

Creado con diferentes partes humanas por el científico "Von Gerdenheim" Víctor es un gran monstruo y muy fuerte aunque algo lento en sus movimientos, él busca ser el monstruo más poderoso para ver si eso puede volver a la vida a su creador.

MOVIMIENTOS

Big Spin



↓ ↙ ← → + Puño

Knee Attack



↓ ↙ → + Patada

Anakaris la Momia

En vida, Anakaris fue un gran rey y guerrero, que al morir fue convertido en momia por sus súbditos para que pudiera alcanzar vida eterna y siguiera mostrando su poder, ahora él debe demostrar su gran poder derrotando a los Dark Stalkers.

MOVIMIENTOS

Mommy Crush



↓ ↘ → + Puño

Fire Eater

→ ↘ ↓ ↙ ← + Puño

Change Breath

En el salto

→ ↙ ↓ ↘ + Puño



Anakaris Shot

Los 3 botones de puño o patada al mismo tiempo.

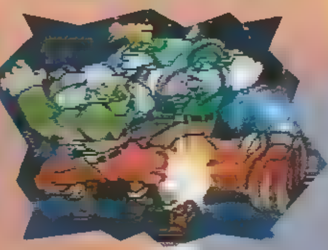
Algunos detalles curiosos de Anakaris: Aunque esta momia es mucho más lenta que Zanguief con un pie fracturado tiene la ventaja de poder saltar verticalmente dos veces y así moverla más rápido, el Mommy Crush lo debes hacer lejos del rival.

Electric Punch



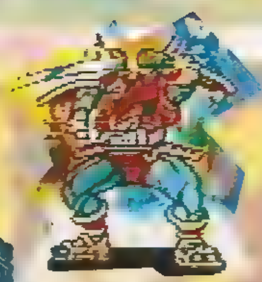
← → + Puño

Monster Kick



← → + Patada

Bishamon



Bishamon era un samurai temido en la Japón feudal por el demoníaco poder que le daban su armadura y espada; mucho siglos después el espíritu de Bishamon sigue peleando atrapado por la armadura Gaketsu en busca de enemigos poderosos.

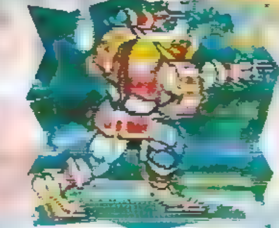
MOVIMIENTOS

Samurai Cut



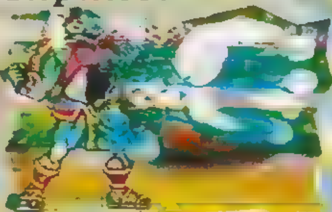
← → + Puño ó Patada

Demon Attack



← ↙ ↓ ↘ → + Puño

Repulsor

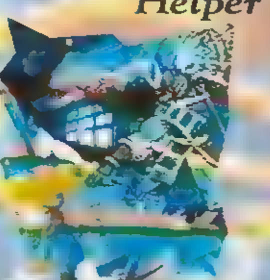


Cuando la linea de poder este al máximo:

↓ ↙ ← + Puño



Helper



↑ ↗ → + Puño

Algunos detalles curiosos de Bishamon: Cuando ejecutas el Demon Attack arrojas tu espada al adversario y él queda inmóvil por un momento, si en ese instante vuelves a marcar el Demon Attack darás un doble golpe a tu rival.

Rikuo

Considerado el último de su especie, Rikuo pelea contra los Dark Stalker para defender el mar pues él tiene la firme creencia de que todavía existen muchos como él en algún lugar del inmenso mar.

MOVIMIENTOS

Poison Fog

← ↙ ↓ ↘ → + Patada

Trick Retreat

← ← + Patada

Sonic Wave

↓ ↘ → + Puño

Spin Attack





← → + Puño

Algunos detalles curiosos de Rikuo: El Poison fog y el Sonic Wave son armas muy poderosas, pues si los conectas dejas aturdido a tu rival y listo para otro ataque.

Felicia

Felicia nació como un ser humano normal pero cuando su carrera de superestrella se vio truncada, el odio que tenía la hizo transformarse en lo que ahora es; ella pelea contra los Dark Stalkers para evitar que dominen al mundo.



MOVIMIENTOS

Delta Kick



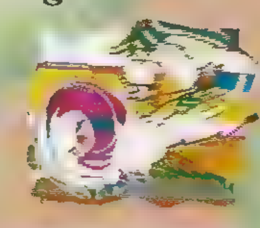
← ↓ ↙ + Patada

Rotative Scratch



→ ↘ ↓ ↙ + Puño

Straight Scratch



← ↙ ↓ ↘ + Puño

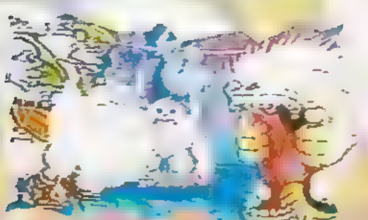
Sasquatch



Aunque Sasquatch es considerado una bestia peligrosa y temible sus intenciones no son tan malas como pudiera pensarse pues él sólo lucha para proteger a su misma especie de los Dark Stalkers.

MOVIMIENTOS

Freeze Breath



← ↙ ↓ ↘ → + Puño

Freeze Repulsor



↓ ↓ + 3 botones de puño

Great Foot



→ ↓ ↘ + Patada

Earth Quake



Cerca del rival → ↘ ↓ + Patada

Mega Freeze



Cerca del rival ↓ ↙ ← + Patada

Earth Quake



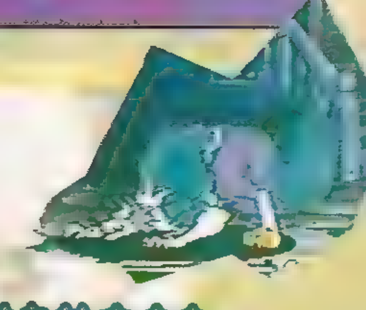
Cerca del rival giro de 360° al control + Patada

Special Paw



↓ ↘ → + Patada

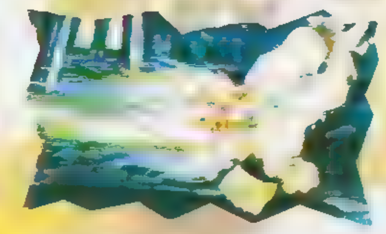
John Talbain



Nacido bajo la terrible maldición de convertirse en un hombre lobo. John descubrió que tenía grandes poderes y ahora los usa para demostrar que es uno de los seres más poderosos de la tierra y está dispuesto a luchar para demostrarlo.

MOVIMIENTOS

Bistragh



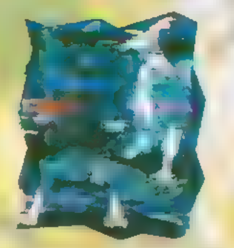
↓ ↘ → + Puño

High Bistragh



→ ↓ ↘ + Puño

Great Bite



→ ↘ ↓ + Puño

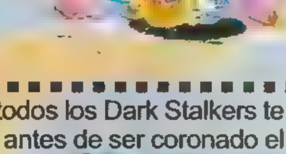
Cerca del rival → ↘ ↓ ↙ + Patada

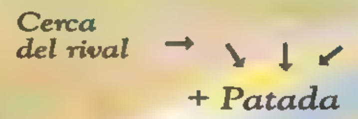
Crime Laser



↓ ↑ + Patada

Wolf Spin





Una vez que hayas derrotado a todos los Dark Stalkers te las tendrás que ver con 2 "jefes" antes de ser coronado el rey de los Dark Stalkers.





NOTA: Este análisis se hizo en prototipo de prueba del juego, por lo que la versión final puede tener varios movimientos y opciones de más que esta versión no tiene.

INFORMACION CLASIFICADA

DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER



Del Agente #663

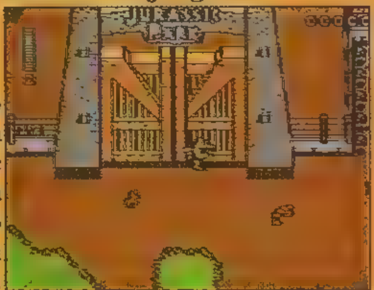
Salto de Escena (NES)



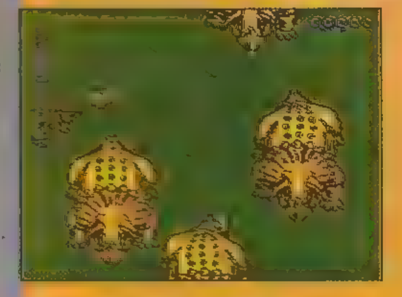
En esta pantalla ejecuta la siguiente secuencia:

↓, →, ←,
↓, →, ←,
↓, →, ←,
↓, →, ←,

Si la ejecutas bien se escuchará una explosión, luego comienza tu juego.



Ahora cuando quieras saltarte a la siguiente escena pon Pausa (presionando Start) y presiona Select.



Del Agente #691

Salto de Escena (GB)

En esta pantalla presiona la siguiente secuencia:
↑, ↓, ←, ↑, ↓, →, Select
↑, ↓, ←, ↑, ↓, →, Select y Start.
Ahora al comenzar tu juego normal mantén presionados





Select y Start para saltarte a la siguiente escena.

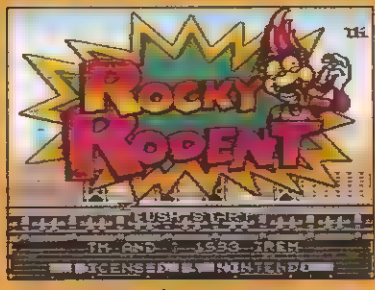
Esto lo puedes repetir cuantas veces quieras hasta terminarlo.





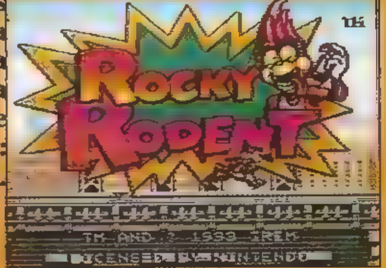
Del Agente #459

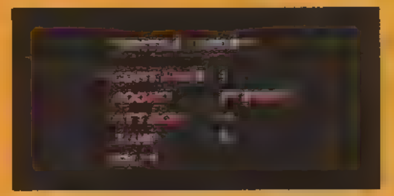
[illegible]



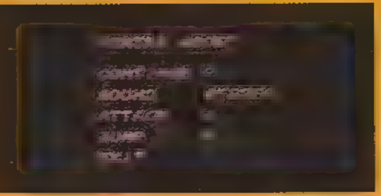
En la pantalla del título presiona Start para comenzar un nuevo juego.

Pero mientras Rocky corre a través de la pantalla presiona la siguiente secuencia:
Y, A, R, A, B, A.





Si lo ejecutaste correctamente aparece la pantalla de "Exta Mode". Aquí puedes cambiar diferentes elementos del juego como ajustar el número de Continues, el sonido y la configuración de los botones.



Oye, Tú...

MUSICALITRONICO

El programa infantil que te pega la oreja al radio con su exitómetro de prendidísimas canciones

Sácale chispas a las pantuflas y diviértete con





TODOS LOS SABADOS A LAS 8:00 A.M. POR



¡LA MÁS QUERIDA!

Los GRANDES

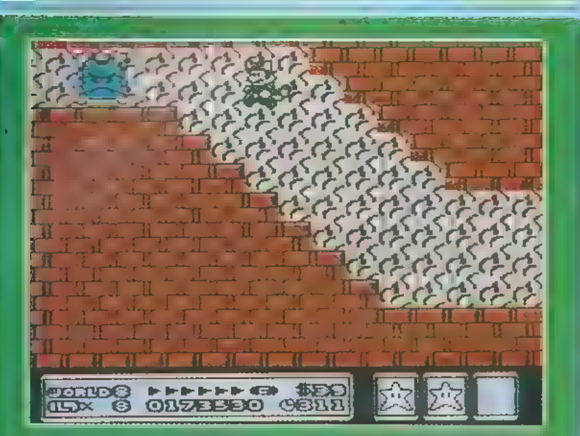
	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	 MORTAL KOMBAT II	 JUNGLE BOOK
DOS	 SUPER STREET FIGHTER II	 BONK'S ADVENTURE
TRES	 STUNT RACE FX	 MEGA MAN 6
4	VORTEX	BEAUTY AND THE BEAST
5	SUPER METROID	RESCUE RANGERS 2
6	MAXIMUM CARNAGE	T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
7	ACME ANIMATION FACTORY	JURASSIC PARK
8	SUPER COPA	BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON -THE ULTIMATE TEAM-
9	FIGHTER'S HISTORY	TETRIS 2
10	ILLUSION OF GAIA	STAR TROPICS 2 -ZODA'S REVENGE-



de **Nintendo®**

RECOMENDADOS POR ITOCHU

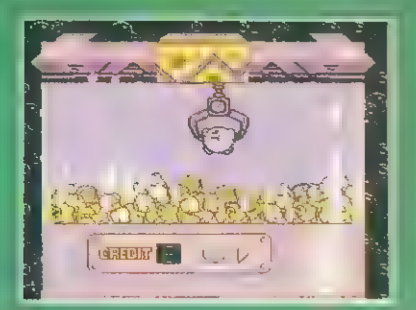
CLASICOS



SUPER MARIO BROS. 3



MIGHTY FINAL FIGHT



KIRBY'S ADVENTURE

NINJA GAIDEN III

T.M.N.T. III -MANHATTAN PROJECT-

CASTLEVANIA III

GOAL! TWO

BATMAN RETURN OF THE JOKER

SUPER C

MEGA MAN 5

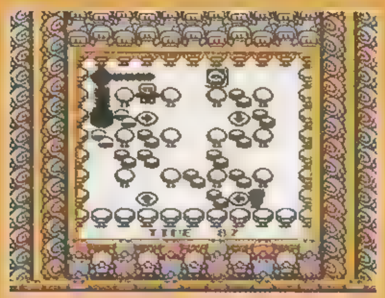
GAME BOY



MORTAL KOMBAT II



MEGA MAN V



BOMBERMAN

DONKEY KONG '94

TAZ-MANIA

DAFFY DUCK

ITCHY & SCRATCHY

BATMAN -THE ANIMATED SERIES-

ZELDA -LINK'S AWAKENING-

GOAL!

UNO
DOS
TRES
4
5
6
7
8
9
10



MORTAL KOMBAT II (SNES Y GB)

Las sugerencias de los videojugadores fueron escuchadas, así que este mes aparece Mortal Kombat II con las mismas características que el Arcade: Friendships, Babalities y los fatalities originales, además todos los secretos, movimientos y combos que has visto o hecho en el arcade están aquí (¡claro! también los personajes secretos).



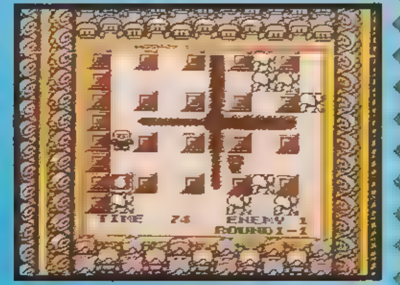
Escoge a cualquiera de los 12 personajes disponibles y acaba con tus oponentes hasta llegar con Kintaro y Shao Khan a quienes también debes vencer para lograr tu propósito personal - que será bueno o malo dependiendo del personaje que elijas- o invita a un amigo a jugar en VS. Mode; recuerda que septiembre 13 es el día que estabas esperando.



ACCLAIM

BOMBERMAN (GB)

Este popular juego aparece ahora en G.B., en esta versión hay dos modos de juego, en uno te enfrentas a varios Crazy Bomber que están controlados por la máquina y a los que debes vencer si quieres recuperar tus pertenencias; el otro modo es de "Vs player" , ahí pueden competir 2,3 ó hasta 4 jugadores mediante el multiadaptador del Game Boy o del SNES, ya que éste es de los juegos diseñados para Super Game Boy.



HUDSON SOFT

ESTE MES

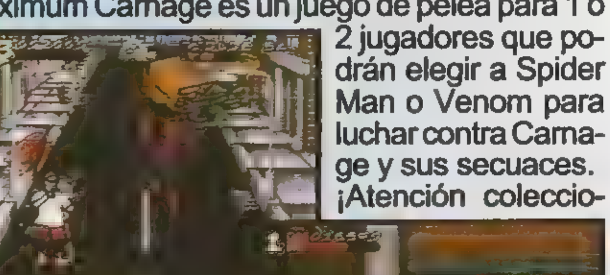
ILLUSION OF GAIA (SNES)

Will, un valiente niño con poderes de telekinesis comienza su aventura en búsqueda de su padre que desapareció mientras guiaba una lucha en lugares insospechados para poder salvar a la humanidad del gran cometa del Caos que pasa por el planeta cada 1000 años aumentando la maldad y el desorden. Illusion of Gaia es un título super recomendable para jugadores que han gustado de títulos como Legend of Zelda o Secret of Mana. Ayuda a Will a encontrar a su padre y detener los poderes malignos del cometa del Caos.

NINTENDO

MAXIMUM CARNAGE (SNES)

Los fans de los comics encontrarán a muchos de los personajes de Marvel en este juego donde los protagonistas son Spider Man y Venom que han formado un equipo muy singular para luchar contra un enemigo que tienen en común: Carnage. Maximum Carnage es un juego de pelea para 1 ó 2 jugadores que podrán elegir a Spider Man o Venom para luchar contra Carnage y sus secuaces. ¡Atención coleccionistas! pues la primera edición de este juego será lanzada en un cartucho especial de color rojo.



ACCLAIM



LLEGALE A:

MEGA MAN V (GB)

Al fin Mega Man se ha liberado de la amenaza del Dr. Wily pero su lucha para proteger la humanidad continúa pues 8 nuevos robots entre los que están Mercury, Mars y Venus quienes comandados por un poderoso robot planean invadir la tierra. Mega Man V es una nueva secuela de este popular personaje en la que aparece con nuevos poderes, armas y un nuevo compañero felino de nombre "Tango" ; Mega Man V tiene opción de pass-word además es compatible con el Super Game Boy para que lo puedas jugar absolutamente en cualquier lugar en el que estés.

CAPCOM

THE MARVIN MISSIONS (GB)

Duck Dogers, el gran héroe del espacio jamás se ha enfrentado a una amenaza de tal magnitud como lo es la furia de Marvin el marciano quien ha decidido hacer volar la tierra; así que nuestro gran héroe (más bien el único que está disponible) se debe adentrar a la mismísima base de Marvin en Marte y detener su maligno plan, aunque eso signifique tener que pelear contra robots guardianes, marcianos instantáneos -marca Acme- y el mismísimo Marvin; este es un entretenido juego de acción que tiene la ventaja de usar



las ventajas del Super Game Boy para que también lo puedas jugar en tu SNES.

SUNSOFT

RISE OF THE ROBOTS (SNES)

Rise of the Robots es un juego de pelea que tiene estupendas gráficas gracias a una técnica de programación conocida como 3D Visual Contouring que les da mucho realismo a los personajes además de usar un nuevo programa de memoria artificial que permite a la computadora aprender de sus errores; además características especiales como el gran



tamaño de los personajes o el uso de 256 colores al mismo tiempo en pantalla. Este es un juego visualmente atractivo



para los que gustan de los juegos de pelea pero con una nueva temática.

ABSOLUTE

ACME ANIMATION FACTORY (SNES)

Sunsoft pensando en la gente creativa prepara un título más en que los Looney Toons son los protagonistas principales. Acme Animation Factori es un juego dentro del estilo de Mario Paint pero además de poder dibujar y crear música también tienes una opción para realizar secuencias animadas con estos personajes y así crear historias con movimientos y sonidos.

Si tú no tienes mouse no hay de que preocuparse pues este título lo puedes jugar con un control pad normal (aunque obviamente es



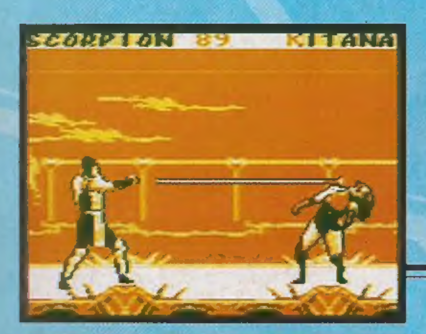
mejor con el mouse: Así que los videoartistas tienen una opción más con este cartucho.

SUNSOFT

RESET

¿Qué les pareció este número?; pues esperen a ver el siguiente en el que les tenemos preparadas más cosas:

Como tú lo pediste, un análisis más a fondo del **Mortal Kombat II** en sus dos versiones; SNES y GB; ahí te daremos todos los poderes, movimientos, Fatalities, Babalities y demás movimientos.









OPERATION THUNDERBOLT

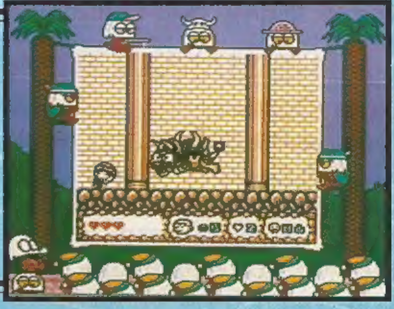
Un maniaco dictador ha secuestrado un avión lleno de pasajeros y debido a que este sujeto no entiende por las buenas es necesario tomar medidas un poco menos suaves y liberar a los prisioneros a toda costa.





BONK'S REVENGE

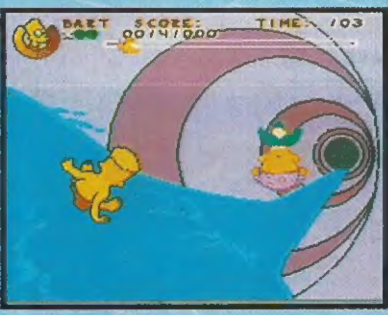
Otro de los clásicos héroes que regresa para enfrentarse de nueva cuenta con su enemigo el rey Drool; ahora la batalla es en el espacio y Bonk utilizará todos sus nuevos trucos para poder salir victorioso.





VIRTUAL BART

Bart vuelve a explorar mundos insólitos y raros cuando es sometido a un experimento de realidad Virtual; Ahora son 6 nuevas "pesadillas virtuales" que deberás pasar si quieres liberarte de la máquina que te tiene preso.



Además, un avance de **Chávez II.** El campeón ahora está furioso y busca no a quien se la hizo sino a quien se la pueda pagar y tú estás en su lista de espera.



Además de esto nuestras acostumbradas secciones como Dr. Mario, S.O.S., Arcadias y mucho más.

¡¡PINTA DE ROJO LA CIUDAD!!



SPIDER-MAN® VENOM™

MAXIMUM CARNAGE

SEPTIEMBRE 19

SUPER NES®


¡LUCHA DE AZOTEA!


¡VENOM™ LIMPIANDO CENTRAL PARK!


¡LOS LARGOS BRAZOS DE LA LEY!


¡DENME LIBERTAD O DENME CARNAGE™!


¡COME CALABAZA, LANZATELARAÑAS!


CAPITAN AMERICA LANZA SU PODEROSO ESCUDO


¿LAS REGLAS DE CARNAGE???



















